U

Nº26 • ABRIL 2003 • 4,95 EUROS

CON LOS MEJORES AUTORES DE AYER Y HOY
JUAN GIMÉNEZ, JACOBS, KANO, DAVID LÓPEZ

ediciones

sins entido

2003

ediciones **sinse ntido**
C/ Prim 5, 3° izda.
Madrid 28004
TEL: 91 523 05 40
FAX: 91 521 28 08
sinsentido@teleline.es

colección sinlímite

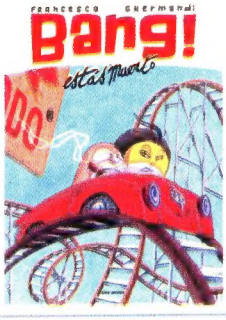
5 el número perfecto
Igort. 12,95 €.

colección sinmiedo

El acertijo de Valpul
Jack Mircala. 13,80 €.

colección sinlímite

Bang! estás muerto
Francesca Ghermandi. 17,90 €.



colección sinlímite

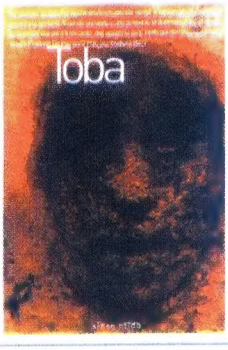
Horrible hórreo / El misterio de Electra
Andrés G. Leiva. 9,95 €.

colección sinmiedo

Cuentos infantiles
Manolo Hidalgo. 7,20 €.

colección sinlímite

Toba
Philippe de Pierpont / Stefano Ricci. 9,95 €.



otros títulos:

Anita. Stefano Ricci
Poco I. Ricard Castells
Poco II, *El jardín de la luna.* Ricard Castells
Exilios. Isidro Ferrer
Relaciones. Silvestre
Silent Blanket. Gabriela Giandelli
Bajo un cielo difuso. Manolo Hidalgo
La ascensión del gran mal I y II. David B.
Huracán, *El guardián del mercurio.* Ricard Castells
Vista cansada. Arnal Ballester
Pastilla. Francesca Ghermandi
Ustedes perdonen I y II. Das Pastoras
Gracias por su visita. Carlos Maiques
Kamchudtka. Francisco Marchante

Plagio de encantes. Colectivo de autores
Vanidad. Luis Durán
Y con la cebra que pasó. Antonio Santos
ATLAS ESPAÑOL DE LA CULTURA POPULAR.
De la historieta y su uso, 1873-2000. Jesús Cuadrado
Fantagas. Carlos Nine
Tos 01, 02, 03. *Fanzine,* Colectivo de autores
Chicos. *semanario infantil, 1938-1956.* Catálogo
Los humoristas del 27. Catálogo
El corazón de las tinieblas. Colectivo de autores

U

#26

ABRIL 2003

DIRECCIÓN
Óscar Palmer

DISEÑO Y MAQUETA
Manuel Bartual

COLABORADORES LITERARIOS
Jordi Canyissà, Quim Casas, Miguel Fernández Soto, Eduardo García Sánchez, Javier Martín, Ernesto Martínez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Yexus.

COLABORADORES GRÁFICOS
José Luis Ágreda, Enrique Bonet, Sergio Bleda, Manel Fontdevila, Bernardo Vergara.

ICONOS
Javier Olivares.

PORTADA
Ilustración de Juan Giménez para As de Pique.

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores

IMPRENTA Y FOTOMECÁNICA
Aleu S. A.

DEPÓSITO LEGAL
M.8040-1999

EDITA
Asociación Cultural U
Apartado de correos 5029
28080 · Madrid
u@dreamers.com

SUMARIO

2 ARSÉNICO, POR COMPASIÓN Javier Martín, editor de la revista *El Batracio Amarillo*, nos habla del por qué de sus dimes y diretes con la justicia. **6 ENTREVISTA: KANO** Habrá quien sólo le conozca por su reciente interpretación de Superman, sin embargo Kano lleva más de tres lustros trabajando en prácticamente todas las áreas del mundillo. David Muñoz le ha seguido los pasos. **22 KANO: BOCETOS** Sketches, soryboards, diseños de personajes... Kano nos lo enseña todo. **30 JUAN GIMÉNEZ** Es, con todos los honores, uno de los poquísimos dibujantes estrella de la era Toutain que sigue en pleno candelero de la actualidad mundial gracias a su formidable trabajo en *La casta de los Metabarones*. El incansable David Muñoz se desplazó hasta Sitges para repasar con él su trayectoria. **67 JUAN GIMÉNEZ: CUADERNO DE BOCETOS** Juan Giménez nos ofrece una pequeña muestra de sus impresionantes cuadernos de bocetos. **82 TIERRA DE GIGANTES: EDGAR P. JACOBS** El pasado 30 de marzo se cumplió el 100 aniversario del nacimiento del creador de Blake y Mortimer. Qué mejor modo de celebrarlo que con un artículo del único hombre capaz de desvelar el secreto del Espadón: Jordi Canyissà. **98 TIERRA DE GIGANTES: CONTI** Pocos autores españoles han transitado simultáneamente y con tanta elegancia el mundo de la historieta y el del chiste. Miguel Fernández Soto lo sabe y por eso recupera para nosotros al gran Conti. **110 PORTAFOLIO: DAVID LÓPEZ** Parecerá mentira, pero de retratar las aventuras sentimentales de dos amigas en Barcelona a dibujar al Señor de la Noche para DC sólo media un paso. David López le contó a Yexus cómo darlo. **120 ARE YOU TALKIN' TO ME?** Dos en la frente. **122 RESEÑAS** Banner! - Cuatro Botas - David Boring - Dragon Head - Tex **144 TIRAS** Crecieron con el 1984: Enrique Bonet - Manel - Ágreda - Sergio Bleda **145 LOS RETRACTILADOS** Una saga de cósmicas proporciones.

JAVIER MARTÍN

EL EXTRAÑO HONOR DE SER LA REVISTA MÁS QUERELLADA DE LA HISTORIA DE ESPAÑA

Para quien aún no se haya cruzado en el camino con algún ejemplar de *El Batracio Amarillo*, podemos decirle que dicha publicación nació en la Universidad de Granada en Octubre de 1994 y que publicará el número 100 en julio del presente año.

Definida a sí misma como una *revista de humor serio para un país de risa,* se distribuye, para nuestra desgracia, de forma gratuita, y dedica el 40% de su espacio al humor gráfico e historieta de carácter universal e intemporal, y el 60% a la sátira —tanto gráfica como en forma de artículos pequeños— de temas exclusivamente locales; es decir, en el ámbito de Granada y provincia. Sin duda, este 60% local ha provocado interminables y algunas veces insufribles anécdotas, acabando la mayoría de ellas en los Juzgados o, como poco, en la Comisaría del pueblo. Y creo que es para esto para lo que me han llamado a escribir en tan decente publicación.

Las tropelías que nos han acontecido dan como para escribir un libro:

Por el 97 llegó al *Batracio* una extensa documentación, cedida por un funcionario cuyo nombre nunca hemos desvelado (los fiscales y acusación lo solicitaban en todos los procedimientos. La ley nos ampara y no nos obliga a desvelar la fuente de información, lo cual hubiera sido una traición por nuestra parte y hubiera supuesto la crucifixión de dicho funcionario),

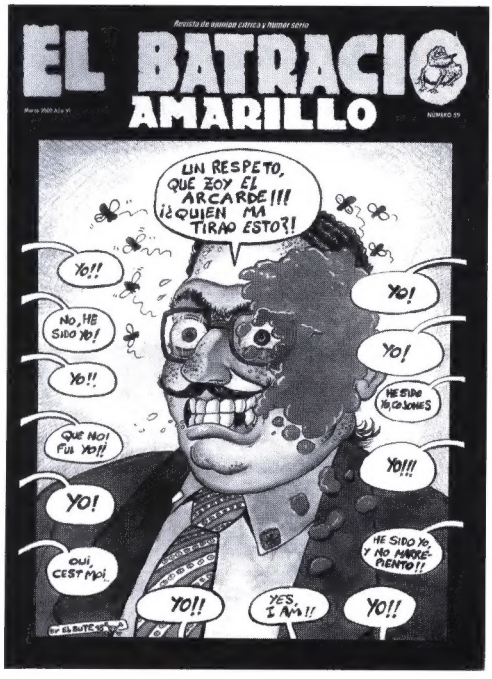
NOS VAMOS A QUEDAR SIN ORGANIZADOR DE GRANDES EVENTOS
TÚ NO LLORES POR ESO, PACO, QUE AHORA QUE PEDRO ÁLVAREZ VA A CAMBIAR EL MOBILIARIO DE SU DESPACHO, LE VOY A PEDIR QUE TE COLOQUE DE MESA
GATO

en la que se ponían al trasluz innumerables irregularidades contables, cobro de plusvalías y gastos suntuosos en el Ayuntamiento de Motril.

Con esta información en nuestras manos, decidimos publicarla. Con la nobleza que da la juventud de los 23 años, recién llegados de la Universidad, nos embargó el espíritu de Robin de los Bosques, sentíamos que debíamos desenmascarar una maraña de influencias, mendigueos, clientelismos y trincamientos. El *Batracio* vino a denunciar lo que todo el mundo sospechaba y solamente comentaba en las barras de los bares.

Tras los primeros números comenzaron a caernos las querellas y distintas amenazas veladas (llamadas anónimas, necesidad de escolta policial para distribuir la revista, etc.)

Fue entonces, tras las primeras querellas estúpidas, cuando comenzamos a calentarnos y cometimos el único fallo que a mi parecer tuvimos: pasamos de la sátira al insulto directo. No estuvo bien; lo provocó la edad, el temperamento y la seguridad de que lo que publicábamos era cierto, acompañadas de la impotencia que sentíamos al ver que nadie reaccionaba a lo que publicábamos (medios locales y clase política).



No obstante, la rabia y el coraje que esto provocó hizo que persistiéramos en nuestro intento de esclarecer la verdad, aunque fuera lo único que hiciéramos en esta vida.

Tras los primeros números, la maquinaria oficial se puso a funcionar. Visitaron a anunciantes para sugerirles que no se publicitaran en semejante medio, requisaban cualquier *Batracio* que vieran suelto por la calle, editaron una contra-revista de 24 páginas llamada *La Verdad*, etc. Todo esto con la única intención, evidentemente, de desprestigiar la información que nosotros publicábamos cada mes con documentación y pruebas palpables.

Las ediciones del *Batracio*, a pesar de todos los intentos intimidatorios de la jauría política y adláteres, seguían saliendo puntualmente todos los meses. Tal fue el punto de indignación y el clamor popular que la Corporación Municipal, apoyada por el PSOE, emprendió una campaña de múltiples querellas contra nosotros, con el único objetivo de hacernos pasar por todos los juzgados de la provincia y así debilitar nuestra moral y sobre todo nuestro bolsillo, un bolsillo sin fondos reservados.

En total nos pusieron 15 querellas judiciales, de las cuales salimos absueltos en 12 y condenados en 3.

Un día nos dijo Chumy Chúmez lo siguiente: "Ostentáis un extraño honor, sois la revista más querellada en toda la historia de España".

De sumo gusto detallaría todos los casos, pero la explicación ocuparía demasiadas páginas. No obstante, puedo resumirlos diciendo que en todos ellos nos pedían múltiples delitos de calumnias (lo que se publica no es verdad) e injurias (lo que dices es verdad pero lo haces faltando al respeto de los aludidos).

El desarrollo de las 12 querellas en las que nos absolvieron vino provocado por expresiones vertidas desde *El Batracio Amarillo*, tales como estas:

[En alusión a una publicación que editó el PSOE, para desmentir lo que estábamos publicando, la anteriormente mecionada *La Verdad*]: "No se dice en esa revista si los despilfarros en comida los pagó el pueblo de Motril o el Gobierno Civil"; "Dicen que estamos atentando contra el prestigio de Rubiales (Alcalde de Motril) y nosotros nos preguntamos qué clase de prestigio ostenta una persona que despilfarra el dinero público"; "El *Batracio* en todo caso define, porque si a un chorizo se le llama chorizo, lo está definiendo sencillamente, si a un ladrón se le llama ladrón, se le está

NUEVAMENTE ABSUELTO EL DIRECTOR DE EL BATRACIO AMARILLO

llamando por su nombre"; "Creemos que en el partido socialista hay suficientes chorizos como para dejar de ser un partido y convetirse en una charcutería"

[En alusión a un pérdida grave de documentación contable de gran importancia, el *Batracio* dice lo siguiente]: "¿Pueden seguir diciendo el equipo de gobierno y Jesús Pérez (teniente de alcalde) que no existe esta denuncia? Si todo se puso en conocimiento de los políticos y la documentación pasó —como queda demostrado— por dicho registro de entrada, por la secretaría general y la concejalía de hacienda... ¿por qué se oculta y niega su existencia y los mafiosos se dedican a acosar y perseguir a funcionarios honestos que no tragan con la corrupción?"

[En alusión a gastos contables y viajes]: "Posiblemente, al leer estas líneas, los pelotas y lameculos oficiales pondrán el grito en el cielo, intentarán descalificarnos, dirán que todo es mentira, que exageramos, que manipulamos, que tergiversamos... Dirán y harán lo que sea por justificar sus tropelías millonarias... Nosotros nos limitamos, simplemente, a transcribir unos datos que ellos, o sea, nuestros administradores públicos, han realizado. Y en este caso, añadimos más: al margen de las opiniones y juicios de valor, juramos que las cantidades y fechas que citamos y vamos a seguir publicando no son inventadas, ni manipuladas, y responden a apuntes contables total y absolutamente fiables. La gente tiene derecho a saber quién, además de inaugurando, figurando y vacilando con el dinero público, también va disparando con pólvora (ajena) de rey".

Para concluir el detalle de las querellas, relataré dos por las que nos condenaron a indemnizar con 500.000 ptas. más costas al secretario del Ayuntamiento de Motril. La sentencia nos condenó por una "intromisión ilegítima en el derecho al honor" de D. Vicente Tovar Escudero (el secretario) por usar expresiones como: *dócil*, "*repelente niño Vicente*", *mafioso*.

Otra sentencia condenatoria fue por la siguiente expresión: "Urquízar (secretario del Alcalde), que es más ladrón que una gata criando, el día que deje de trabajar en el Ayuntamiento tendrá que prostituir su cuerpo para poder comer". Por esto nos condenaron a indemnizar con 200.000 ptas. al sujeto aludido por atentar contra su honor.

Visto lo visto, dejo a su juicio, apreciado lector, la interpretación de la libertad de expresión que hace la justicia española. Nada más decir que el ataque frontal no es una buena estrategia y que llamar a alguien "Hijo de puta" es una falta de respeto a la retórica, pues siempre se puede decir de él que "su madre nunca fue propiedad privada".

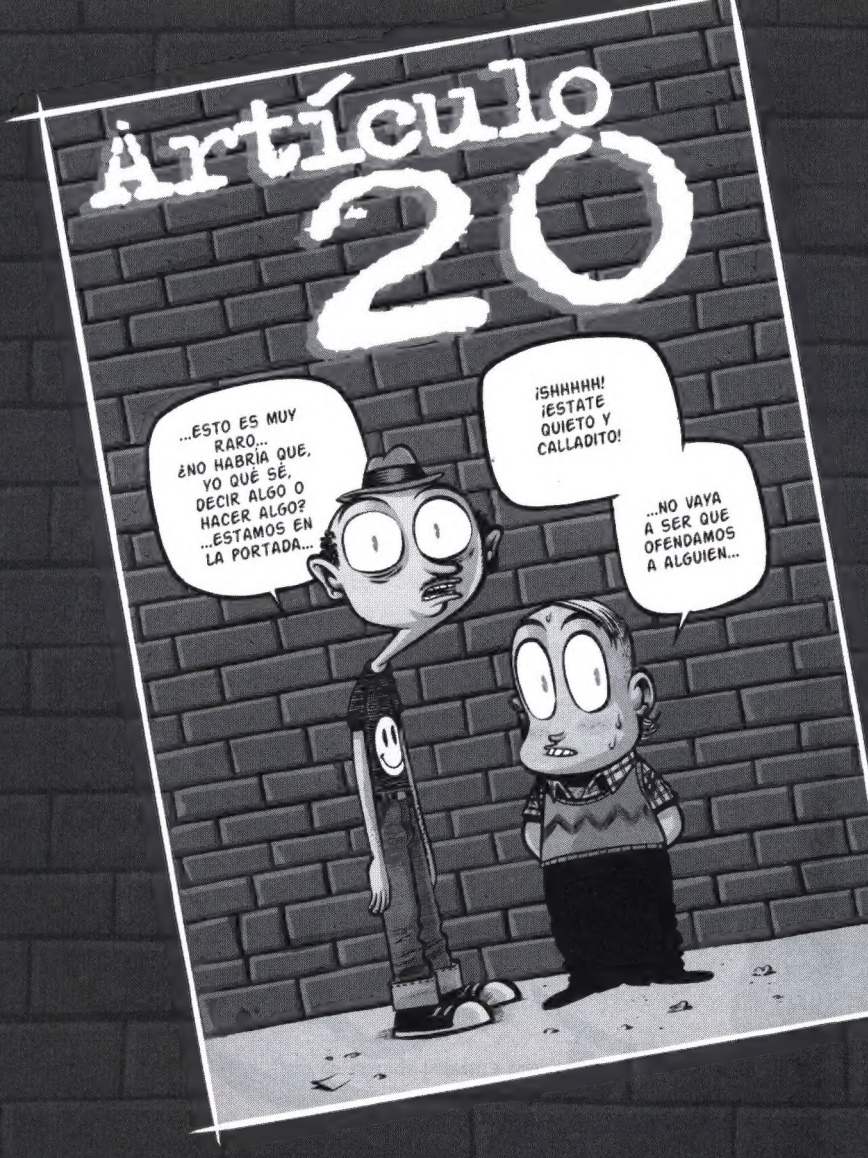
La notoriedad alcanzada a través de los juzgados nunca es gratuita, ni económica ni estéticamente. Si hubiésemos sabido hacerlo bien, hubiéramos llegado a tener la misma notoriedad y podríamos habernos ahorrado unas cuantas querellas. La notoriedad no la buscábamos a través de los juzgados; nos la dio la prepotencia y estupidez de unos políticos de pueblo que se sienten ganadores y menosprecian al medio.

Cuando recientemente se publicó la noticia de que me habían pegado una hostia, llovieron los mensajes de apoyo y solidaridad. Cuando nos pedían cárcel, la única que me llamaba era mi madre, para que comiera y no perdiera el sueño con tonterías.

Mi ambición más íntima es que *El Batracio Amarillo* llegue a cumplir 25 años, entonces puede que empiece a pensar que hemos hecho algo. Ahora tan sólo somos una revista con 9 años de funcionamiento: la edad de un niño que aún debe caerse doscientas veces más.

Sin desmerecer los 95 números editados, creo que aún no hemos hecho nada. Si el *Batracio* dejara de salir mañana, a lo sumo en un año, nadie recordaría que un día existimos. Eso sí, nadie salvo Manuel Barrero, amante de la historia y amigo del derecho, y ustedes, los lectores de estas páginas. U

Javier Martín es editor de la revista *El Batracio Amarillo*


Artículo 20
...ESTO ES MUY RARO... ¿NO HABRÍA QUE, YO QUÉ SÉ, DECIR ALGO O HACER ALGO? ...ESTAMOS EN LA PORTADA...
¡SHHHHH! ¡ESTATE QUIETO Y CALLADITO!
...NO VAYA A SER QUE OFENDAMOS A ALGUIEN...

José Luis ÁGREDA
Juan AILANTO
José Miguel ÁLVAREZ
Koldo AZPITARTE
Ramón F. BACHS
Joan BARANGUER BARTUAL
Kike BENLLOCH
Fernando BLANCO
Sergio BLEDA
Quim BOU
Art BROOKS
Carla BROSSA
BURGAZZOLI
Josep BUSQUET
Luis BUSTOS
CALO
Nacho CASANOVA
CASTAÑO
Julián M. CLEMENTE!
Jordi A. CODINA
Sergio CÓRDOBA
Manel CRÁNEO
Borja CRESPO
Ana DE BELÉN
Miguel A. DÍEZ
Luis DOMÍNGUEZ DUCHA
Luis DURÁN
EDUARDO
Ismael FERRER
Álex FITO
Sebastián FIUMARA
Pepe GÁLVEZ
Chema GARCÍA
Jorge GARCÍA
Santiago GARCÍA
Santiago GIRÓN
Lorenzo GÓMEZ
Víctor GÓMEZ
Antoni GUIRAL
Iñaki GUTIÉRREZ
Álvaro LÓPEZ
Guillem MARCH
Marcos MARTÍN
Miguel Ángel MARTÍN
Jesús MARTÍNEZ DEL VAS
MAURO
Albert MONTEYS
David MUÑOZ
Paco NÁJERA
Pedro F. NAVARRO
Ken NIIMURA
Javier OLIVARES
Pepo PÉREZ
Núria PERIS
Francis PORTELA
RAÚL
RAULE
Paco REDONDO
Gustavo RICO
ROGER
SAM G.C.
SANRO
Sergio SANDOVAL
Víctor SANTOS
Alex SAN VICENTE
SANTACRUZ
Fermín SOLÍS
Antonio TRASHORRAS
Santiago VALENZUELA
Bernardo VERGARA
Juaco VIZUETE
YEXUS

Astiberri
DOLMEN EDITORIAL

KANO

Tras dar varios pasos en falso, Kano (Barcelona, 1973) se profesionalizó definitivamente como historietista colaborando regularmente con la editorial norteamericana DC Comics, donde, después de pasar una temporada en Superman, ha recalado en la serie H-E-R-O, en la que ha demostrado que ya es uno de los mejores dibujantes de su heterogénea generación de emigrantes del lápiz. Además, sólo unos años antes, fue también el impulsor de alguno de los proyectos más significativos que dio la industria del tebeo español durante la pasada década. Y todo eso sin haber cumplido aún los treinta años. Conversador apasionado y "discutidor" inagotable, Kano es un entrevistado inusual, con el que es más fácil entrar en profundidades que echan atrás a otros dibujantes que hacerle recordar el año exacto en el que publicó tal o cual historieta. De su inquietud, de su inconformismo y de sus ganas de evolucionar, es fácil deducir que, a pesar del gran trabajo que está realizando en H-E-R-O, lo mejor de Kano está aún por llegar. ENTREVISTA: DAVID MUÑOZ

TRABAJADOR NATO

La pregunta inevitable: ¿Te gustaban ya los cómics de niño?

De niño tenía tendencia a la introspección, a rechazar la vida real y a construir mis propias fantasías. Era lo que la gente llama un "niño fantasioso". Y sí, consumía ficción ávidamente: pero igual cómics que libros o cine. En la ficción puedes encontrar otros mundos en los que sumergirte, o referencias a incorporar en la construcción de tus fantasías: imágenes, arquetipos... Yo me he sentido siempre más cerca de esa forma de acercarse al mundo. No me gustaba el mundo como es, me gustaba mi mundo interior, o algún otro al que podía asomarme.

¿Dibujabas mucho?

Sí, pero no compulsivamente, como es habitual en muchos dibujantes. Era demasiado autoexigente, y me costaba mucho aceptar el nivel de dibujo propio de mi edad, siempre estaba esperando a ver si dibujaba mejor. Según crecía me frustraba más y dibujaba menos.

Pero en seguida pasaste a relacionarte con el mundillo del cómic de Barcelona...

Con 13 años empecé a editar fanzines, porque de esta manera me podía acercar a los cómics con menos presión. Era igualmente divertido, pero no tenía las expectativas que me marcaba cuando intentaba dibujar "bien". Pasé un par de años leyendo muchísimos cómics y comencé a andar por el mercado de Sant Antoni, donde se reunían aficionados, coleccionistas y profesionales. Allí conseguí algún fanzine e inmediatamente quise crear el mío. Primero hice uno con un compañero del colegio, que no llegué a distribuir, para luego pasar a editar por mi cuenta varios, como *Fénix, Punisher* o *Phoenix*. Recuerdo que cuando sólo tenía catorce años vendí 500 ejemplares de una edición impresa de un *Fénix* con portada en color. También comencé a pasar las tardes en la librería Antifaz Cómics y a hacer amigos allí, como Dani Barbero, que ahora está en Glénat, mis futuros socios de la editorial Camaleón, etc. y el fanzine fue creciendo en colabora-

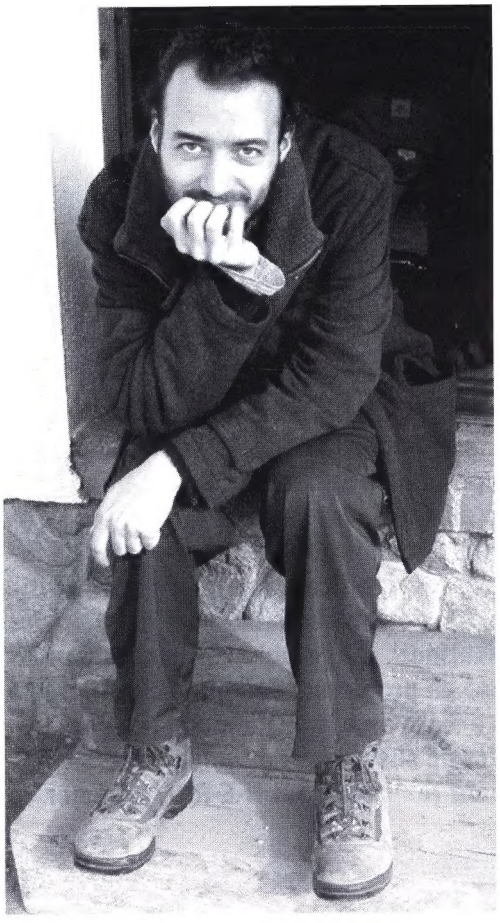


foto: david muñoz

dores y cambiando de formato. Hasta saqué uno con historietas, *Phoenix 89*, incluyendo mis primeras páginas de cómic.

Y con sólo 15 años empiezas a trabajar para Forum... ¿qué es lo que hacías exactamente?

Maquetación y grafismo. El trabajo de faneditor me había enseñado algo del oficio. Maquetaba correos y artículos, y rotulaba titulares y cosas así. Yo tenía miedo de que me preguntasen la edad y me vetasen por no tener el mínimo legal para trabajar, pero nunca preguntaron. Supongo que imaginaban que tenía al menos un par de años más. Fue una época muy intensa, de aprender cosas nuevas y de relacionarme con autores y gente del mundillo. Entre otras cosas puse en marcha la revista teórica *Krazy Comics* con Juan Carlos Gómez, Tino Reguera y Alex Samaranch. Tino estaba colaborando entonces con la Editorial Complot de Joan Navarro, que se ofreció a dar algún tipo de soporte para editarlo, permitiéndonos mantener nuestra independencia. Estuvimos unos meses trabajando en la revista hasta darle forma. Tino era el que tenía más experiencia en edición y más iniciativa, y al poco tiempo la revista dejó de ser un trabajo en equipo para pasar a ser su revista, aunque los demás seguimos colaborando de tanto en tanto, porque incluso al cabo de los años, ya como Camaleón, editamos el último número que hizo. Pero antes de cumplir los dieciocho me harté de los cómics y desconecté un año del mundillo, completamente.

¿Para...?

Decidí cambiar de oficio, así que antes de terminar el segundo año, fascinado por *Nausicaä* de Miyazaki y por Disney, dejé la academia de diseño en la que estaba estudiando por una de animación y busqué trabajo como animador. En las academias no se aprendía mucho, eso lo tenía comprobado; lo que sabía de diseño lo había aprendido trabajando. Así que mi estancia en la de animación sólo fue un visado para convencer a algún estudio de que sabía más de lo que realmente sabía.

¿Llegaste a entrar en alguna productora?

Sí, en D'Ocón. Hice unas muestras con mucho esfuerzo, por encima de mi nivel para poder entrar a aprender desde dentro. Pero después no fue como yo pensaba. No me imaginaba que el mundo era así, inocente de mí... Aunque aprendí muchísimo sobre la dinámica interna de una empresa grande y sobre la producción de animación, no dibujé casi nada. Fue mi primer contacto con las circunstancias industriales comunes a los cómics y la animación: la desregulación legal, la explotación empresarial, la indefensión de los trabajadores y su nulo interés por organizarse, defenderse o sindicarse.

UN EMPRESARIO CAMALEÓNICO

Pero al poco vuelves a ponerte en contacto con tus ex compañeros del *Krazy*, esta vez para fundar una empresa.

Cuando me quemé de la animación fundé con ellos el estudio de diseño e ilustración Fénix, convencido de que tenía que trabajar para mi propia empresa, a mi manera. Al mismo tiempo surgió la iniciativa de Juan Carlos Gómez de editar cómics y todo acabó en un híbrido extraño entre un estudio de dibujo que llevaba yo, que facturaba mucho dinero, y una editora de cómics amateur que perdía cantidades similares: Camaleón Ediciones. Siempre fuimos impetuosamente aventureros e impetuosamente desastrosos en la gestión. Yo me desmarqué de la gestión al cabo de dos años porque ellos tenían una idea sobre cómo se debían hacer las cosas y yo otra opuesta, pero me quedé allí colaborando porque eran mis

amigos y me gustaba estar y trabajar con ellos. En total fueron cinco años juntos.

¿Qué trabajos realizabas en Fénix exactamente?

Desde el estudio hice de todo: diseño, grafismo, edición, dirección artística, formar y coordinar gente, ilustración, color manual e infográfico, diseño de fuentes de letra por ordenador —con las que todavía se rotulan la mitad de los tebeos españoles de cualquier editorial—, publicidad, creaciones, *storyboards*, guiones y diseños para animación, etc.

¿Pero por qué te desvinculaste exactamente del proyecto?

Yo disfrutaba sacando adelante iniciativas, organizando cosas más grandes de las que puede hacer uno solo, intentando hacer las cosas bien. No me interesaba lo empresarial como forma de beneficiarme del trabajo de otros. Y además aquellas iniciativas han acabado perjudicando a los *freelance*, han reventado precios y beneficiado a las empresas grandes, que han bajado sus tarifas gracias a los estudios que trabajan para ellos. Que los profesionales sean sustituidos por chavales sin formar que trabajan por la mitad de dinero en un estudio sólo perjudica a la calidad del trabajo. Es como lo de la revista sobre manga *Tsuzu-Neko*. Nunca hubiese fomentado editarla con el orden de lectura invertido de haber sabido que iba a romper el tabú y a estimular a que otros editores se atreviesen a editar mangas del revés. Con la editorial Camaleón ocurrió igual, a pesar de las buenas intenciones no se respetaron nunca los derechos de autor y eso animó a otros editores más grandes a editar en las mismas penosas condiciones. En positivo, puedo decir con orgullo que estimulamos el mercado, y el "boom" de publicaciones que vivimos hoy en parte nace de aquellas iniciativas.

Las editoriales se aprovechan de que los autores casi sienten que tienen que dar las gracias porque les publiquen y no exigen nada.

Sobre los derechos de los autores no voy a comentar más porque suscribo cada palabra de Bernardo Vergara en la entrevista del último *U*. La mayoría de mis compañeros de profesión ni siquiera se han preocupado nunca de conocer sus derechos o de cómo funciona la legalidad en su profesión. Eso habla por sí mismo de cuál es la situación y de la cultura editorial del sector. Pero como te decía antes, en Camaleón, para que no creas que tiro balones fuera, tampoco nos molestamos nunca en conocer los derechos de autor o en hacer contratos. Ahora agradezco que alguna persona nos denunciara para que despertásemos un poco de nuestras irresponsabilidades. De vez en cuando alguien tiene que poner límites, aunque sea difícil para ambas partes, porque con las mejores intenciones del mundo también se pueden hacer las cosas muy mal. En ese momento, un conflicto es necesario y es útil.

Dioses o humanos (1996). Historieta inédita para Laberinto. Tinta de Álvaro López

¿QUÉ TE OCURRE?
¡HOY ERES MUY IMPORTANTE PARA TODOS!
NO SÉ... SARES QUE YO NUNCA HE HECHO MUCHO CASO A LOS VIEJOS LAS LEYENDAS...
NO SÉ SI SERÉ PAN MARAVILLOSO GALES? NO PARECÍAN PAN ESPECIALES... PARECÍAN COMO FÍSICOS...
¿CÓMO PUEDES DECIR ESO?
SON LOS DIOSES VIVEN EN EL CIELO MÁS ALLÁ. SON INMORTALES TODOS LO SAREN.
TODOS ESPERAN EL DÍA QUE SE ARRIESE EL CIELO...
...PARA QUE ELLOS LLEGARAN AHORA PODREMOS DEJAR NUESTRA VIDA EN LA TIERRA Y ELEVARNOS CON LOS ESPÍRITUS DE TODOS LOS QUE NOS HAN DEJADO
YA LO VERÁS NO TENGAS MIEDO...
¡NO TENGO MIEDO!
EL VENERABLE
TE LLAMA PARA QUE NOS GUÍES HASTA ELLOS... VE...

PRIMERAS VIÑETAS

¿Y por entonces no estabas pensando ya en dibujar tus historietas y abandonar del todo el mundo de la edición?
Hice muchos intentos infructuosos de convertirme en dibujante de cómics profesional. Pero estaba emancipado y necesitaba ganar un sueldo, y ya sabes cómo estaba y está el mercado nacional. Es difícil empezar en un oficio así siendo joven y con el extranjero como única opción. Lo primero que publiqué como dibujante de cómics fue alguna portada de las revistas de texto y la historieta en estilo manga *Fuerza Vital*. *Neko* era una revista de información sobre manga, e incluimos esta serie a razón de cuatro o seis páginas por número, pero apenas salieron algunos capítulos.

Lápices para Virtex (1998)

¿Cómo ves ahora aquel trabajo?
Era bastante desastroso. Mi miedo por el dibujo y el acabado no me dejaba ver que un cómic es una secuencia de viñetas contando algo. Yo me manejaba mejor con los trabajos de encargo, las ilustraciones y todo eso, para lo que tenía más técnica y más oficio que los demás, porque soy un dibujante bastante académico comparado con la mayoría de mi generación. Además se me daba bien coordinar el trabajo para sacar encargos en grupo. Después dibujé alguna cosa más, como una historia corta para Laberinto, las eróticas de la revista *Sukebe*, 48 páginas de *RAND*, un proyecto frustrado para Camaleón, etc.

La historia de Laberinto nunca se llegó a editar.
Permanece inédita porque no nos pusimos de acuerdo con el contrato, que era el contrato tipo que ofrecía Laberinto. Me pareció abusivo, aunque ya sé que no es diferente a los contratos que ofrecen casi todos los editores de cómics del país.

Después te implicas un proyecto más ambicioso, *Neuropa*. Nada menos que un universo superheroico creado en España.
Neuropa surgió desde el espacio que se abrió en Camaleón para que los dibujantes tuvieran dónde trabajar juntos. Allí coincidimos muchos autores, entre ellos Germán García, que ya tenía ese proyecto nacido en Gijón junto a Javi Rodríguez, que quisimos rescatar. Pequé de ambicioso, porque quise organizar tres equipos creativos para publicar tres series de superhéroes, y la realidad es que no había dinero para pagar a nadie. Tras escribir algunos guiones y dibujarse un montón de páginas, sobre todo por parte de Javier Pulido, fue imposible sacar el proyecto adelante. Al mismo tiempo surgió Laberinto en Planeta, y eso también nos desanimó. Aunque nuestros proyectos tenían cierta calidad, y hubiesen sido interesantes, más que la propuesta de Laberinto. Pero como siempre, nos dejamos llevar por la ilusión sin pisar el suelo.

PRÓXIMA PARADA: KRYPTON

Al mismo tiempo tú estabas haciendo páginas de prueba para intentar publicar fuera. ¿Tuviste alguna respuesta?
En el 92 me llamaron de Marvel UK para ofrecerme una serie, pero los contactos no

fructificaron. Luego cerró la editorial y después la vida me llevó por otros sitios. Fui, digamos, menos productivo durante unos años, porque dejé de fundar estudios y cosas así, pero fue una etapa igual de importante, en la que aprendí muchas cosas. Sobre todo, me acerqué un poco al mundo real. No conseguí convertirme en dibujante de cómics hasta estar casado con mi pareja, Elsken, que fue la que me imprimió confianza y me proporcionó apoyo logístico para superar mis complejos y dedicarme en exclusiva al dibujo y al cómic. Dejé Camaleón, me marqué un plazo de medio año para conseguir ganarme la vida dibujando cómics, y me puse a dibujar muestras.

Es entonces cuando una editorial nueva, Oktomica, te encarga dibujar la serie *Virtex*, con guiones de Mike Baron. Era el año 1998.

Me pareció buena idea empezar con algo pequeño, con un editor americano independiente que pagase suficiente para vivir de ello, pero que no me exigiese tanto como Marvel o DC con las entregas. En realidad también mandé *books* a las grandes y, de hecho, el mismo día que me llamó el editor de Oktomica también me llamó Chris Claremont, por entonces coordinador editorial de Marvel. Por problemas de comunicación perdí el contacto con Claremont, que realmente estaba interesado en darme trabajo —cuando por fin lo conocí todavía se acordaba de mí—, y me interesó mucho la propuesta del otro editor. También eran superhéroes, tenía mucho margen con las entregas y se suponía que tendría bastante repercusión, que se iba a promocionar y a editar bien, así que tras muchas negociaciones acordamos precios razonables.

Pero la editorial cerró en muy poco tiempo. ¿Cuántos números llegaste a dibujar?

Duró cinco números, lo suficiente como para foguearme. La verdad es que al principio fue todo muy difícil, la mayor parte de los trabajos hasta que llegué a DC no conseguí cobrarlos y pasé un año muy apurado, con muchos problemas.

En DC debutas a lo grande, dibujando una de las series de Superman, *Action Comics*. ¿Cómo te surgió esta oportunidad?

Pasé un tiempo moviendo muestras con personajes de varias editoriales, y tras algunos salones y contactos con editores y guionistas, el editor de *Superman*, Eddie Berganza, me ofreció hacer las páginas que Germán García, que entonces era el dibujante de *Action Comics*, no podía entregar a tiempo y después sustituirle en la serie como dibujante regular.

Sin embargo tú siempre habías sido más fan de Marvel que de DC. ¡Sólo hay que ver los nombres que les ponías a tus fanzines!

Boceto para una portada de Action Comics

Sí, es verdad, yo siempre he sido lector de Marvel. Pero hay una diferencia entre el gusto como fan y el gusto como autor. Desde un punto de vista gráfico Superman es de lo más atractivo que se puede dibujar en superhéroes, aunque no sea mi superhéroe favorito. Además, mi editor, Eddie Berganza, hablaba español, yo conocía al guionista, Joe Kelly, que me gustaba personal y profesionalmente, y se trataba de un título muy destacado… ¿Qué más se puede pedir? Desde un punto de vista profesional, como lugar donde trabajar, no como universo de personajes, todos los autores me hablaban mucho mejor de DC que de Marvel, por decirlo suavemente. Era el ambiente que había en aquel momento.

Pero al tiempo te cansas de Superman y lo dejas. ¿Por qué?

Yo lo que quiero es un buen guión que cuente algo, que me pida expresiones y caracterización en los personajes, y no solo un despliegue de FX. Si dejé Superman fue porque se pasa las historias haciendo cosas raras y en catorce números dibujé dos conversaciones de dos páginas. Recuerdo cuando tenía que dibujar al Joker lanzando el planeta Tierra con las manos sobre un

Batman cósmico... a mí esas cosas me superan. Prefiero dibujar situaciones más cotidianas.

¿Cómo encajaron tu marcha en DC?

Al principio, cuando le dije a mi editor que dejaba Superman, en DC no se lo podían creer, porque no es habitual que un autor deje un título así si no es por otra oferta mejor, comercialmente hablando. Fue un salto al vacío. Bueno, dicho así... Yo no tenía prisa, no fue ningún "pronto", en realidad avisé con casi un año de antelación, y dibujé varios números hasta que encontraron a otro autor, fue algo meditado. Pero necesitaba desarrollar el dibujo por otro camino fuera del corsé de Superman, así que hice unos bocetos y los enseñé en DC. Les hablé sobre mis inquietudes, respecto a entintarme, a dibujar algo más personal, con menos acción, más contenido, etc... y fueron muy receptivos.

Kano estuvo dibujando a Superman de 1999 a 2001

DISEÑOS PARA LOLA

En aquella época trabajaste en una campaña para Movistar en un estilo más sintético. ¿No te apetecía hacer historietas así?

Sí, me quedé con las ganas. Entonces hubiese querido hacer cómics en ese estilo, pero no sé si ahora me interesa algo así. Me he ido alejando de esa influencia de la animación, de primar la estética, para hacer algo más expresivo. Hay gente que me lo recrimina, que entonces me catalogó erróneamente como "amerimanga" y que no entiende por dónde voy ahora. La gente llama "amerimanga" a cualquiera que tiene influencia de la animación, aunque no tenga nada que ver con el estilo japonés. Mi influencia cuando comencé a dibujar superhéroes era Jason Pearson, principalmente. Pearson tenía todo eso de la animación, la plasticidad, la síntesis, que tanto me gustaba, y dibuja realmente bien. Pearson también influenciaba a Germán, y Germán a mí. No lo puedo evitar, admiro el trabajo de Germán García. Guardo cada boceto suyo. Pero después de Superman mis influencias cambiaron. Hace tiempo que solo me intereso por Mattoti, Colino... Apenas me miro nada más: Mazzuchelli, Miller, Toth, Eisner, Muñoz... muy pocas cosas. De ahora, a Bruce Timm y Darwyn Cooke. Me encantó *Gemma Bovery*, y admiro el trabajo de Ferreres, Ventura y otros humoristas gráficos, sobre todo de Quino.

Entre Superman y *H-E-R-O* también trabajaste haciendo diseños en la película producida por Lolafilms *Raíces de sangre*, que iba a dirigir Tinieblas González. ¿Cómo fue la experiencia?

Para mí era demasiado tentador, poder colaborar en ese medio y conocerlo un poco de cerca, y hablé con DC para que no contaran conmigo durante un tiempo. Estuve varios meses en el proyecto, mientras hacía mis pruebas con la tinta. No sé qué explicarte sobre esto... Ahora lo recuerdo como algo enriquecedor, pero la verdad es que me llevé una mala impresión del mundillo del cine. Supongo que no estuve en el lugar más atractivo posible, porque viví situaciones un poco extrañas que no sé si son del todo habituales, como lo que ocurrió empresarialmente con Lolafilms, que a mí me afectó en cuanto a que me fue difícil terminar de cobrar mi trabajo. Y estoy un poco harto de eso, de que siempre tengas que pelear para cobrar. Me han dejado de pagar demasiadas veces, y ya sabes la indefensión que existe en ese aspecto; si no te pagan es imposible cobrar aunque denuncies, porque te sale más caro. También me amarga que se derrochen esfuerzos, que se trabaje en proyectos que luego se tiran a la basura.

Porque al final Lolafilms no va a producir la película.

No le veo el objeto a eso, me parece demencial tirar dinero y trabajo, y esto es habitual en el cine. Ese no es el espacio en el que yo me quiero mover, no me parece constructivo. Tampoco quiero extrapolar mi experiencia, hay muchas personas y muchos espacios diferentes en el cine español, y estoy seguro de que no todo es igual. El cine como medio es maravilloso, pero no pienso lo mismo de la industria. Mmm... no estoy queriendo decir que la industria sea la mala. Es una vieja lucha, de los medios con las industrias. Es difícil encontrar el equilibrio entre ambas, y el cine está muy industrializado porque mueve mucho dinero.

OTROS H-E-R-O-E-S

Y por fin DC te ofrece *H-E-R-O*, un proyecto que encaja perfectamente con lo que tú querías hacer.

H-E-R-O surge de la iniciativa del ex editor Mike McAvennie de resucitar una vieja serie de DC sobre un aparato que transforma a gente normal en superhéroes que surgen de otra dimensión. A partir de esta premisa, Mike contacta con un prometedor guionista, Will Pfeifer, que había publicado la interesante *Finals* en Vertigo, y desarrollan el proyecto. Yo entré a formar parte del equipo y estuvimos unos meses intercambiando ideas. Primero sobre el tratamiento y el enfoque de la serie, luego sobre las sinopsis, y más tarde intercambiamos hasta seis versiones de los guiones del primer arco argumental aportando cambios entre todos. No es nada habitual en los cómics hacer tantas versiones y correcciones. Mike fue el editor e impulsor de la serie durante casi dos años, desde que surgió la idea inicial, y en una reestructuración de personal, mientras yo estaba dibujando el cuarto número, le echaron de DC. Como la serie ya estaba en marcha, el nuevo editor de *H-E-R-O*, Pete Tomasi, recogió todo tal cual estaba y simplemente hemos seguido trabajando por donde íbamos.

Izqda: diseño de personaje para la pelicula Raíces (2001). Dcha: dibujo para una campaña de Movistar

Página para el número 1 de H-E-R-O (2002)

H-E-R-O es una serie en la que prima lo humano sobre lo superheroico.

En *H-E-R-O* he encontrado un espacio para trabajar de encargo con un contenido muy aceptable. Pfeifer no pretende ser maniqueísta, y esto es de agradecer con la corriente de maniqueísmo feroz que impulsan los medios de comunicación desde el atentado de las torres. *H-E-R-O* se basa en confrontar a los personajes de una forma medianamente realista con lo que significaría en sus vidas tener acceso a poderes, sin la intención de deconstruir el género de superhéroes ni tampoco de hacer un tebeo sólo para fans del subgénero. En este sentido la crítica le prestaría más atención si en lugar de publicarse bajo el sello DC se publicara bajo el de Vertigo o en una editorial independiente. La premisa es suficientemente abierta como para contar cualquier historia. Yo he disfrutado como un mono dibujando una conversación telefónica de Jerry, el protagonista del primer arco argumental, con su madre, o dibujando páginas sin texto donde tenía que transmitir lo que se le pasaba por la cabeza. Es el tipo de escenas donde yo he de aportar algo porque el guionista no puede darlo, solo me puede sugerir cómo desglosarlo visualmente, y eso es un reto para mí.

Además, en *H-E-R-O* te estás entintando, con lo que tienes mucho más control sobre el resultado final.

Para mí llegó un momento en que entintarme era una necesidad. Fue algo que surgió, porque realmente yo antes de eso ni siquiera me había planteado entintarme, pensaba que no sabría, porque tengo muy mal pulso. Y ahora estoy muy contento con mi entintado. En los superhéroes el color es más determinante que la tinta, que queda oculta detrás de los efectos del color infográfico, así que no me entinto tanto por controlar el resultado como por disfrutar del proceso.

¿No crees que has dado un paso de gigante como historietista en *H-E-R-O*? Es un trabajo mucho más rotundo visualmente que otros anteriores tuyos y sobre todo, narrado de una manera más sólida a la vez que más inventiva.

En realidad lo que hago ahora no es tan diferente de lo que hacía antes, construyo los dibujos igual, es una cuestión de entintado. Narrativamente tampoco hay un salto, sólo una progresión, lógica, al ir desplazando la atención del dibujo a la narrativa. Mmmm... Bueno, en realidad quizás sí dibujo diferente. Quizás también construyo menos y me dejo llevar más por lo que me sugieren las líneas, por el movimiento... no sé, igual dibujo de forma menos intelectual, menos mental. Y me atrevo a hacer más cosas. Cada vez ensucio más los dibujos y paso más de la estética. Me interesa conseguir matices y ser menos académico. Estoy muy contento con algunas páginas. No sé si el resultado es bueno o no, eso no lo puedo valorar yo, pero me sien-

to más a gusto, más suelto, y más contento con mi trabajo. Además he podido participar en la elección de la gente que colabora conmigo. Ahora mismo tengo el colorista que pedí, así que no me puedo quejar de nada. En DC siempre me tratan muy bien y llevo un ritmo de trabajo razonable con el que puedo compaginar mi vida personal.

¿Entonces no te agobia la presión de la entrega mensual? ¿Eres un dibujante rápido?

Hoy en día no me considero especialmente rápido ni lento, y, aunque es verdad que alguna vez he dicho que era lento, ahora no lo podría decir. La velocidad depende del tiempo que llevas desarrollando la profesión, de si usas trucos para dibujar siempre lo mismo, del tipo de vida que llevas... si eres un chaval que vive en "hotelvillapapis" con la vida resuelta o de si tienes otras responsabilidades. En mi caso depende mucho de la actitud creativa. Si quisiera quitarme las páginas de encima podría hacerlo como el que más, pero eso no me interesa. Prefiero producir menos y hacer un trabajo más honesto en cada página, intentar buscar soluciones nuevas y aprender. Esto no siempre depende de tu actitud, también depende de la capacidad que tengas ese día para concentrarte y de la inspiración, pero decidir si lo que quieres es sacarte de encima tres páginas o por el contrario mirar de qué manera puedes hacer un buen trabajo, es lo primordial. Habitualmente dedico un día al dibujo y otro a la tinta, lo que supone producir un ejemplar cada dos meses. Al ocuparme de las dos tareas, publico pocos números, gano menos dinero y se me ve poco, pero para mí está bien. Es coherente con mis prioridades.

LA DURA REALIDAD

¿Y nunca has pensado en escribirte tus propias historias?

Escribir ya escribo en privado, o al menos desarrollo algunas ideas, pero es que luego no las dibujo... éso es lo que lleva tiempo. No tengo ningún tipo de urgencia.

Situaciones cotidianas en H-E-R-O

Ya llegará. Probablemente el día en que el cómic no sea mi medio de vida y entonces pueda dedicar todo mi tiempo creativo a mis propios proyectos.

Otra viñeta de H-E-R-O

O sea, que las cosas que a ti te gustaría escribir no encajan con las necesidades de un mercado como el americano.

No veo viable ganarme la vida con proyectos personales, porque apenas existe esa posibilidad real a corto plazo, y bueno, de momento estoy bien con lo que tengo y con lo que hago, no vivo con ansiedad el evolucionar hacia eso, aunque me gustaría, claro. No se puede tener todo, y ahora mismo la función prioritaria de mi trabajo en el cómic es cubrir mis necesidades económicas, antes que mis inquietudes. Por supuesto, me gustaría que me pagaran por hacer lo que yo quiero, pero no puedo luchar en todos los frentes al mismo tiempo, y tengo muchos frentes abiertos. Yo he aprendido a no pretender vehicular a través de mi trabajo todas mis necesidades vitales, de expresión, reconocimiento, exploración, autoafirmación, de realización personal, etc. Eso, que es tan corriente en la mentalidad artística, pretender realizarse a través del arte, es una insensatez, porque cada necesidad tiene un canal apropiado, y en el trabajo o en el arte no caben todas las necesidades. Es pedirle demasiado a un canal, y de ahí las frustraciones posteriores.

¿Pero cómo serían esos cómics que querrías escribir en un mundo ideal en el que tuvieran salida comercial?

Yo vivo desde hace años una especie de discusión interna, acerca de si el cómic, las narraciones de ficción en general, la metáfora, puede incidir significativamente en las personas. Habitualmente el trabajo que puedes hacer de forma remunerada tiene un objetivo exclusivamente lúdico, y esto no es poco, no lo critico, es la forma en la que se acerca la gente a la ficción, como canal de evasión. Pero como sabes, a mí lo que me interesa realmente es incidir en la gente, esto es, no te hablo de la forma, de si copias a Chris Ware o a Pacheco, me refiero a los contenidos, a si hay una intención y una capacidad real de compartir imprensiones acerca de la naturaleza humana, o la naturaleza de las cosas, o al menos de plantearlas, de hacer preguntas, de forma que tu trabajo aporte algo más que un rato de evasión y diversión. Y mi discusión interna es de si esto realmente es posible y hasta dónde y cómo. Y ahí es donde me interesa la metacomunicación, las metarreglas, etc. En mi discusión yo encuentro pocas obras que tengan la capacidad de mover algo ahí dentro, y entonces es cuando me desvío al campo psicoterapéutico.

Que es un campo en el que ahora estás recibiendo formación, ¿verdad?

Sí. En la relación psicoterapéutica se establecen otros niveles de comunicación, de interacción y de aprendizaje, a veces utilizando la metáfora, el cuento, la

Extraído del número 4 de H-E-R-O

expresión, que puede ser artística, la observación, la comunicación no verbal, el análisis del carácter, los guiones de vida, etc., y todo eso está íntimamente relacionado con mi trabajo como narrador y mis intereses vitales. Para mí son terrenos que se abonan mutuamente. Las nuevas corrientes psicoterapeúticas nacen de la interdisciplinariedad, por ejemplo, con el teatro, la teoría de la ciencia o la cibernética, y de ahí que tengan aplicaciones y complementaciones en tantas disciplinas, entre ellas, la comunicación y el arte. El estudio y desarrollo de la creatividad es uno de los elementos vitales de diversas psicoterapias como la Gestalt o la Programación Neurolinguística. Me interesa especialmente el constructivismo en relación a cómo la conciencia, o el narrador, construye la realidad al participar en ella, y en otro extremo, me interesa igualmente toda la parte menos racional de la psicoterapia, de entregarse a la intuición y la creatividad, y percibir y sentir, y desde ahí también se pueden hacer trabajos terapéuticos muy serios, aunque no sean tan racionalistas. Al margen de lo que se complemente con el arte, obviamente, yo tengo vocación por la relación terapéutica, por el trabajo en psicología y también por la teorización desde las perspectivas psicológicas. Antes de leer a Alan Moore ya leía el psicoanálisis de Jung, y de hecho Jung era mi ídolo en mi adolescencia.

EL FIN DE LA COMUNICACIÓN

Y con todas estas ideas dándote vueltas en la cabeza, ¿no te sientes algo constreñido dibujando por encargo?

Yo vivo mi trabajo como algo muy creativo. Algunos días incluso demasiado creativo para lo que yo puedo dar ese día. Otros días, es cierto, quizás preferiría expresar algo más personal sin restricciones de ningún tipo o trabajar con otros contenidos. Pero para mí el dibujo tiene muchas otras cosas enriquecedoras que no dependen de si publicas en Sins entido o en DC. Para mí el dibujo es una experiencia transpersonal, como la música o tantas otras, en el sentido en que tú dejas de ser tú mismo para ser aquello en lo que te estás vehiculando. Dejas de ser tú para ser la expresión o la línea que trazas, y tu experiencia y tu creación es auténtica en la medida en que te has metido en eso, en que has dejado de interferir entre lo que quieres plasmar y el resultado. En ese momento en que dejas de pensar desapareces y te diluyes en esa experiencia de crear, plasmar, estás trascendiendo tu ego y gozando con ello. También hay una satisfacción sin ser tan trascendente, simplemente ejercitando fórmulas, soluciones aprendidas en el dibujo, haciendo algo más mecánico, porque no deja de ser otra forma de meditación, de estar muy centrado y concentrado en algo que además es manual. Son muchas cosas que puedes vivir en el día a día sin nece-

sidad de estar haciendo esa gran obra personal. Al contrario, puedes estar haciendo esa "obra de autor" de forma falsa. No todo es lo que parece. Para mí las cosas no son tan simples como trabajar en una obra de autor o trabajar por encargo. Muchas veces lo artístico, lo experimental y lo marginal es una fachada de engreimiento y falsas imposturas y lo artesano es lo más artístico y real. Es una cuestión de coherencia, profundidad, de rigor... rigor es lo que más echo en falta. No está de moda ser riguroso. Sólo veo interés por lo efímero, lo frívolo y lo que se lleva ese día. La opinión pasajera. No hay un trabajo de fondo, de estudio.

Entonces, lo que más te importa es cómo vives tú ese proceso creativo, ¿no?

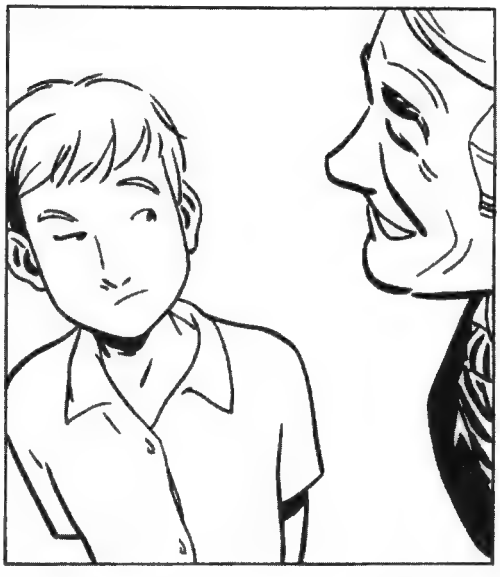
Sí. Para mí lo creativo no está en relación a los demás, a si eso lo ha desarrollado antes alguien o no, sino a si lo he desarrollado yo, si es nuevo para mí. Yo puedo ser muy creativo inventando soluciones que ya están inventadas, y nadie puede decir si lo soy ¿me explico? Lo importante no es si los demás me ven creativo, sino lo que vivo y aprendo yo, mi evolución... No estoy poniendo la atención en el resultado. El tebeo terminado lo veo una vez, lo que vivo cada día es lo importante, esas horas en la mesa, ¿las paso con fantasías de reconocimiento o estoy por lo que estoy haciendo? Cuál es mi actitud durante el proceso o qué satisfacciones me da son cuestiones más importantes para mí que el valor que se le conceda a la obra concluida. Flipo mirando las páginas de *Nausicaä*, porque se puede constatar el amor que ha puesto Miyazaki en cada trazo. No es sólo que domine la narración como nadie, es que no se quita ni una viñeta de encima. Están dibujadas, desde la primera a la última, con un amor, una dedicación, y te diría, un respeto, difíciles de entender en una obra tan extensa. Eso despierta mi admiración. No porque sea un señor laborioso, que es un término diferente, sino porque nunca es tan presuntuoso como para pensar que vale demasiado como para no entretenerse dibujando cada línea. Es humilde, pese a su grandísimo talento, y se entrega en cada viñeta, y eso es lo que me emociona, porque es muy difícil.

Otros trabajos para DC: Shazam (2002)

Volviendo a lo de antes, la cuestión es, ¿qué me va aportar desarrollar un proyecto más personal? De momento los límites que impone la industria son útiles para mi aprendizaje y mi creatividad. La necesidad de hacer una obra de autor suele venir de una impostura ególatra, sobre todo en un autor debutante, que está más interesado en el reconocimiento del mundillo que en el rigor de su trabajo, que quizás implica un proceso de aprendizaje y crecimiento mucho más lento. Por supuesto, cuando la obra de autor es auténtica es ideal; no estoy criticándola, ni mucho menos, ni la necesidad de experimentar, sino la impostura del autor que sólo quiere hacerse un nombre. Lo importante es si tienes algo que contar o si sólo pretendes desarrollar un estilo que parezca personal en cuanto a la forma. ¿Qué contenidos están proponiendo los autores, para qué fin utilizan esta herramienta expresiva? En el sector intelectual suele haber mucho esnobismo y mucha tontería con eso, al menos en cuanto al tipo de intelectual de hoy en día, que es un señor con muchos conocimientos sobre cosas irrelevantes, con mucha información y poca comprensión. De esta manera, el crítico no sólo no separa el grano de la paja, sino que se hace pajas con la paja y al final no hay grano que valga, porque nos vamos del subproducto de usar y tirar a la paja de moda entre la crítica sin pasar por ningún sitio relevante. Unos y otros productos acaban vendiendo nada y olvidándose poco tiempo después. Hay muchos tebeos bonitos, pero huecos, y en los tebeos somos muchos los que compramos los tebeos por interesantes gráficamente más que por la lectura.

¿Crees entonces que hay tebeos que realmente merecen la pena de acuerdo a ese criterio que prioriza los contenidos por encima de la forma?

Yo suelo intentar atrapar nuevos lectores, cuando conozco a alguien intento dejarle cómics que le puedan gustar. Y es frustrante comprobar que hay muy pocos, la mayoría clásicos, que realmente tengan un contenido y que además sean aptos para un lector nuevo, que no estén escritos para fanáticos del cómic que descifren cada auto-referencia al mundillo. Esto es para mí el contacto con la realidad, lo que me interesa. Si no hay ningún tebeo que le pueda interesar a un lector medio de libros o a un cinéfilo, que son medios afines, ¿qué estamos produciendo? En este sentido no soy optimista respecto a la calidad real de lo que se produce, porque no veo que genere un interés en la gente, y eso es un buen medidor. Yo me fío de lo que hace la gente a la que los intelectuales llaman "tonta". En realidad creo que a esa gente "tonta" le influyen más los contenidos que a los intelectuales, que se dejan llevar por lo formal, aunque pretendan lo contrario. La diferencia entre ambos polos no se



Viñeta de Shazam

da en el contenido, sino en la complejidad del lenguaje. Los que se especializan en el conocimiento de un lenguaje lo complican y se crea una elite que descifra esos códigos, pero eso no deja de ser un filtro para crear clases sociales, porque la mayoría de contenidos no precisan de un código más complejo, más bien al contrario. El arte está en lo simple, en contar más con menos. Lo complejo en la comunicación supone una barrera, y eso atenta contra el propio fin de comunicar. Lo que intento decir no es que una cosa sea buena y la otra mala, porque la experimentación es imprescindible, sino que en el mundillo observo demasiado interés por la forma en detrimento de los contenidos y de la comunicación real con los lectores. Hacemos tebeos para otros autores y para dibujantes frustrados y despreciamos los tebeos populares que se salen del gueto.

¿No has pensado en si en Francia tendrías mayores posibilidades de trabajar en esos proyectos menos comerciales de los que hablabas antes?

Mi conocimiento del mercado francés, lejos de los mitos de los que a veces oigo hablar, es que es un mercado-industria, con todo lo que eso significa, lo mismo que lo es el norteamericano. Los trabajos pagados tienen restricciones y condicionamientos, incluso más intervencionismo del editor que en Norteamérica, y los proyectos más arriesgados son a cuenta del autor, como en cualquier lado. No es ninguna panacea de la libertad creativa, la calidad, la variedad, ni nada así, aunque cuente con características diferentes. Allí quizás la forma y el formato serían más "arty", pero no estoy seguro de que el con-

tenido fuese tan diferente. De nuevo estamos mirando el envoltorio. A veces me ha llamado algún editor francés para interesarse por mi trabajo, pero de momento nada de esto ha llegado a término. Lo que más me interesa del mercado francés es poder conservar en el futuro los derechos sobre mi trabajo y mis creaciones, para tener algún tipo de *royalties* y no vivir al día. En lo que respecta a la inquietud de publicar algo personal, dudo que el tipo de trabajos y contenidos que tengo en mente sea algo que pueda vender o interesar a mucha gente. Se sitúan en la frontera de lo que se comercializa como cómic: librocomics de divulgación cultural, de ficción, como *Gemma Bovery*, utilizar el formato para escribir ensayos, como *Understanding Comics*, para pedagogía, reconstrucciones históricas, o narraciones introspectivas o autobiográficas. También el material infantil. Respecto a la ficción me gustaría ser suficientemente constante, que no lo soy, como para desarrollar una obra de varios cientos o miles de páginas que pueda profundizar en una historia como una novela. Esto sólo lo puedes encontrar en el manga, que tiene obras extensas interesantes. Pero me tendré que conformar con acercarme a los temas que me interesan sin tanta extensión. Todo esto que digo es para marearte y no reconocer abiertamente que sí, que tengo ahí ideas que esperan su momento.

"¡NO SOY DIBUJANTE!"

Hay una cosa que me llama la atención de otras entrevistas tuyas, y es que insistes una y otra vez en que no eres "sólo" un dibujante de historietas. ¿Por qué?

Si en una entrevista me piden que me defina, no, no me considero un dibujante de cómics. Tampoco un artista. Pero no sé si hablamos de lo mismo. Ser un autor, un artista, un dibujante de cómics, un artesano, etc... Todo depende de qué significado le des a términos tan difusos. A veces la gente me oye decir que no sé dibujar, o que no soy un dibujante de cómic, y se confunden respecto a lo que realmente yo querría expresar. Me falta que acordemos qué sentido le damos a cada concepto. Es como la típica discusión sobre el arte, que acaba en que cada uno entiende el término a su manera. En las entrevistas suelen pedir que te definas como autor y que expreses tus aspiraciones en el medio. Yo no puedo hacer eso, no tengo esas aspiraciones concretas. Todavía no sé cuál será mi profesión más significativa a lo largo de mi vida, y mis inquietudes pasan por muchos caminos diferentes, incluso ajenos a la expresión artística. Solo puedo decir la obviedad de que hoy por hoy me gano la vida con los cómics, pero no fue así antes, y no creo que sea así siempre. Quizá por esto resulta difícil que la gente entienda el profundo amor —inexplicable— que se puede sentir por el medio sin necesidad de ser un fanático o andar leyendo tebeos cada semana. Siento una profunda devoción por el medio y por el dibujo, tan, tan profunda, que a veces no me atrevo a crear. A veces me parece tan sagrado y tan difícil, que prefiero admirarlo desde la barrera. Yo levantaría un monumento a Miyazaki en cada plaza, y al mismo tiempo, reconozco que nuestro trabajo es humilde, y que no debería ser considerado de forma diferente del de cualquier otra persona. A veces las cosas más sagradas y más difíciles son al tiempo las más humildes y las más sencillas. Dibujar es manifestar sobre el papel tu interpretación de las cosas, la recreación que tú haces de ellas. En este sentido, no entiendo que esto lo pueda hacer yo mejor que tú. Seguramente mi conocimiento del oficio y mi fijación estética merman mi capacidad de conectar con mi recreación personal en favor de las cuestiones formales del dibujo. Seguramente tu dibujo es más personal, más inconsciente y más expresivo. Así que yo invito a dibujar a todos los que piensan que no son dibujantes, y a dejar de pensar que es algo exclusivo de los profesionales, a expresarse y disfrutar con ello. Es en este sentido en el que me puedes oír decir "¡No soy dibujante!" Me parece soberbio asignarse el dibujo, como si los demás no supiesen dibujar. Todo el mundo puede, y no deberían renunciar a ello y considerarlo algo exclusivo de los niños y de los artistas. Después, claro, la gente cree que dibujar es infantil, porque lo relaciona solo con los niños y con el juego. Una de las cosas que últimamente me secuestran del tablero de dibujo es que estoy preparando unos cursos y talleres de dibujo y creatividad, aquí en el pueblo donde vivo, donde quiero aplicar no sólo mi experiencia artística, sino también mi formación psicoterapéutica en relación a la actitud pedagógica, a la dinámica de grupos, etc. Y mi interés no es el de dar clases para enseñar técnica a niños con talento artístico, sino, como te comentaba, a fomentar el dibujo como lenguaje de expresión, autoconocimiento, y reelaboración del mundo entre personas "normales" sin aspiraciones profesionales. En otro extremo, también estoy preparando un desglose teórico de varios temas para dar clases a dibujantes que se quieren profesionalizar. Todavía necesito un tiempo para desarrollar por escrito los temas en los que me interesa profundizar para después reelaborarlos didácticamente, como ejercicios prácticos. Mi idea es que la experiencia didáctica posterior, lo que surja en esas clases, me sirva de aprendizaje para volver a reelaborar esos textos y, finalmente, darles forma como escrito o ensayo.

Estudios de Simone de Beauvoir para 1950, proyecto inédito

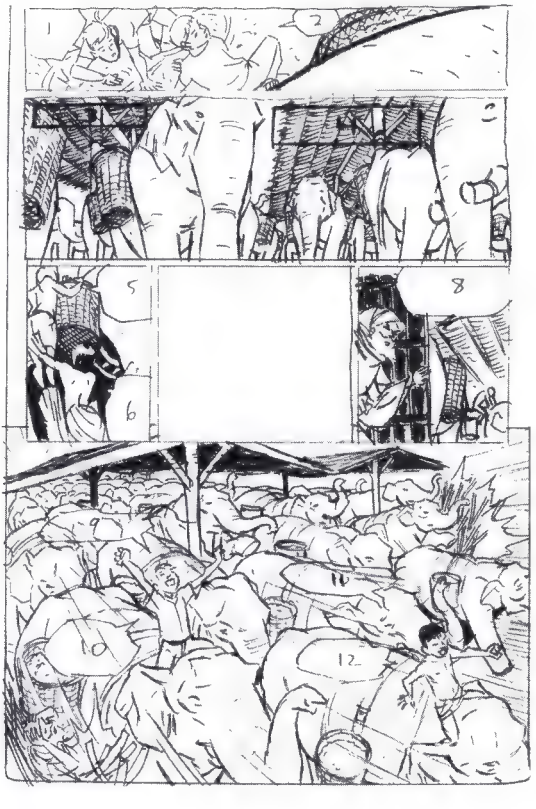
Decías que animarías a todo el mundo a dibujar y a disfrutar con ello, pero hacerlo profesionalmente puede llegar a acabar con ese disfrute del que hablas. ¿O no?

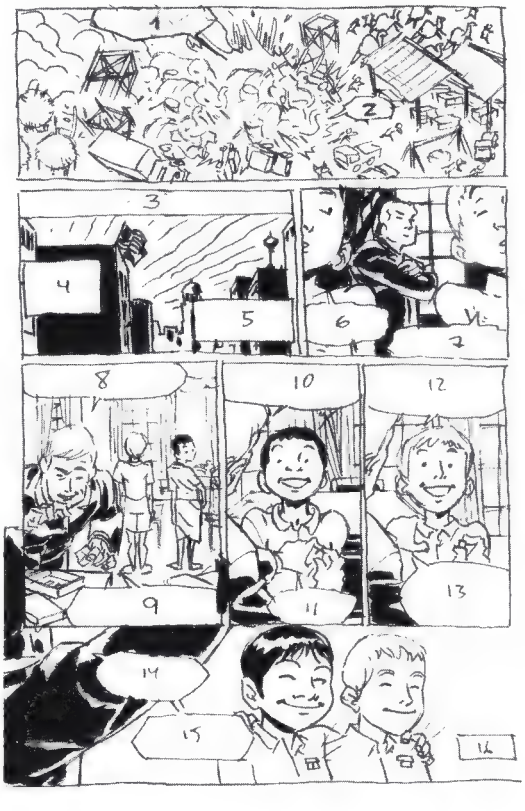
Mira, cuando estoy con otros dibujantes tomando un café a veces hablamos de lo difícil que es la práctica de la profesión, y no lo digo como un lamento. Supongo que lo es en el sentido de que te enfrentas a dificultades de las que no te han hablado, de que no tenías esa idea de lo difícil que es estar tantas horas ahí clavado. La gente que no conoce el oficio abre mucho los ojos cuando oye que no tengo horario, que trabajo en casa, que puedo estar con mi hija todo el día o hacer lo que quiera. Pero no todo es tan idílico como eso. Los dibujantes acabamos medio chalados. No lo digo por ponerme quejica. Tengo muchísimos compañeros con gran talento que no saben cómo llevar estos aspectos y no son capaces de ejercer el oficio y, o lo dejan, o no llegan a profesionalizarse, así que no es ninguna tontería. Puede llegar a ser muy asfixiante estar doce horas plegado en una mesa, sin contacto con nadie, afrontando todas esas exigencias creativas. El dibujo te permite un espacio para pensar, y no es sano estar todo el día sin moverse, pensando, pero con la atención difusa y sin interacción con otra gente. Antes he mencionado lo transpersonal, y es verdad que todas las experiencias profundas tienen algo de transpersonal, de olvidarte de ti mismo; esto se da en la música, absorto en una película o en un libro, en el orgasmo, qué se yo… en casi todas estás más allá de tu posición normal de pensarte y observarte a ti mismo desde el ego, para fundirte en la experiencia y con la emoción. Pero al mismo tiempo pienso que todas las experiencias verdaderamente enriquecedoras tienen que ver con la interacción, sobre todo con la interrelación con otras personas. Y en el dibujo no se da eso. Es un oficio que se ejerce en soledad, aunque compartas estudio. Son cosas de las que no se habla normalmente, pero que condicionan a muchos autores, ya sea limitando su creatividad o su productividad, o impidiéndoles afrontar la profesión. Al final, como en tantos oficios, no progresa el que tiene más talento sino el que tiene más recursos para afrontar las circunstancias del oficio. Y como todo, son cosas que se pueden elaborar y aprender, claro. A mí me interesa todo eso —los aspectos prácticos, legales, psicológicos, etc.—, que no lo trata nadie y es lo que al final condiciona al autor para ejercer y para hacer un buen trabajo. Desde ahí es desde donde se puede abrir el espacio para que surja lo demás. U

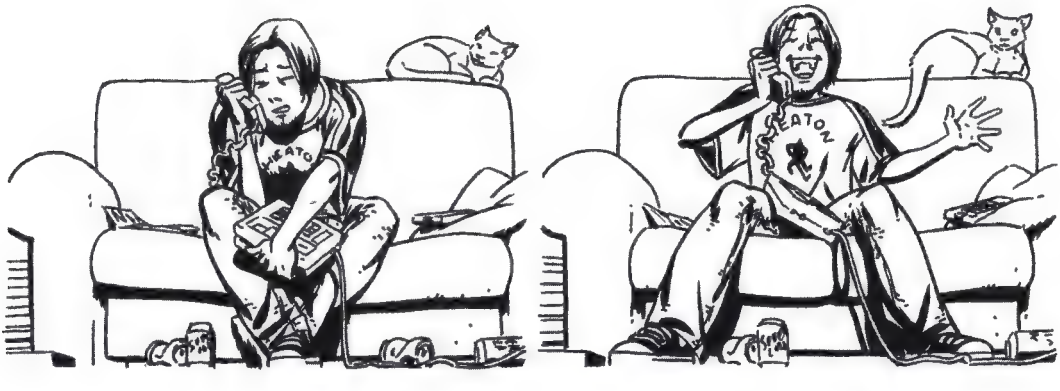
BOCETOS

MOLLY

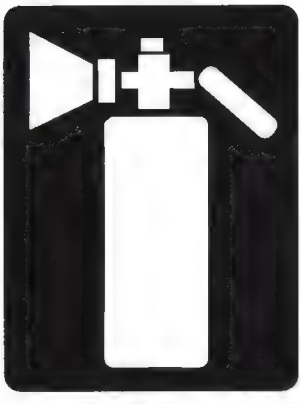
1-TITTLE





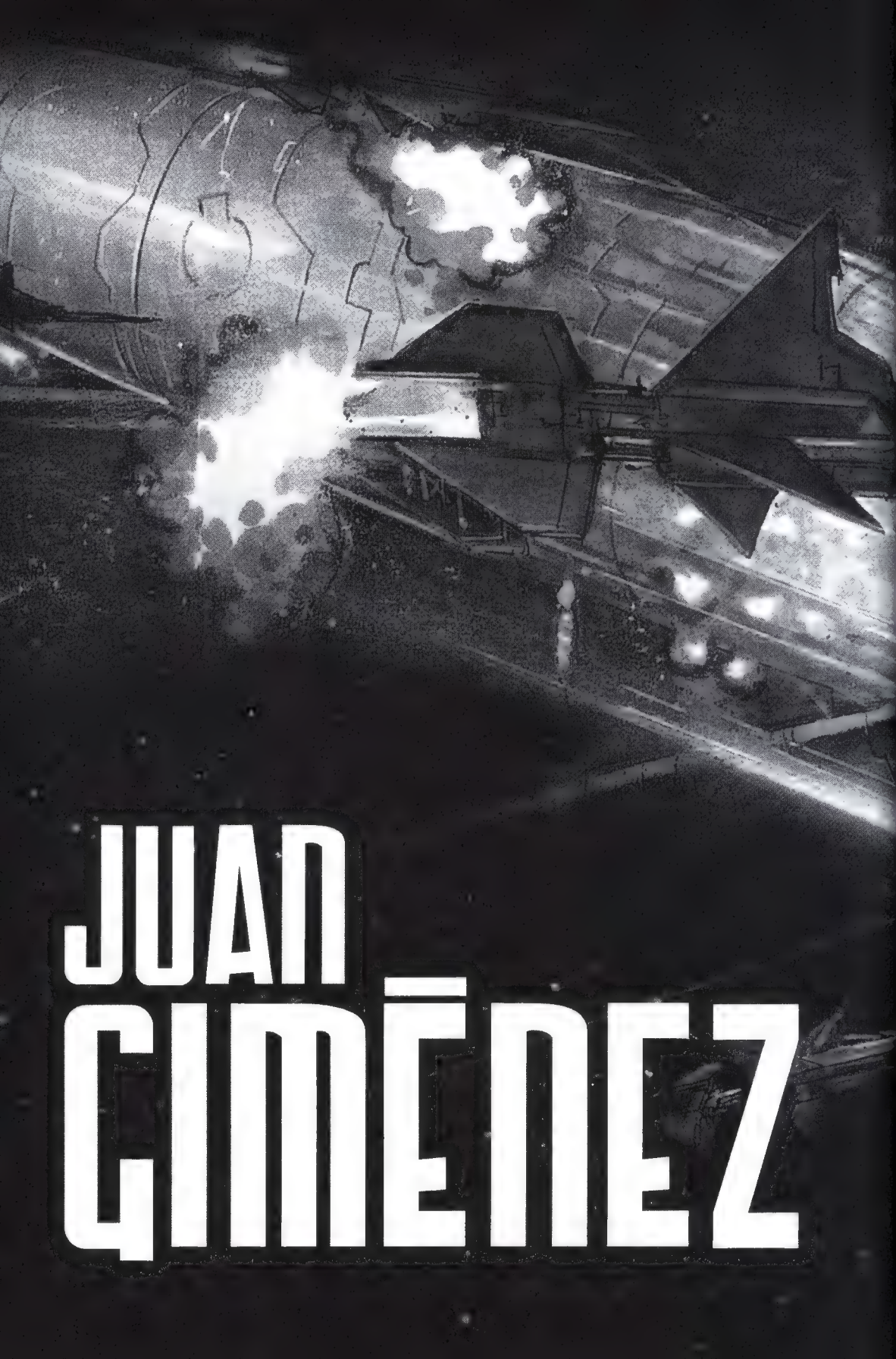

KEATO
KEATON

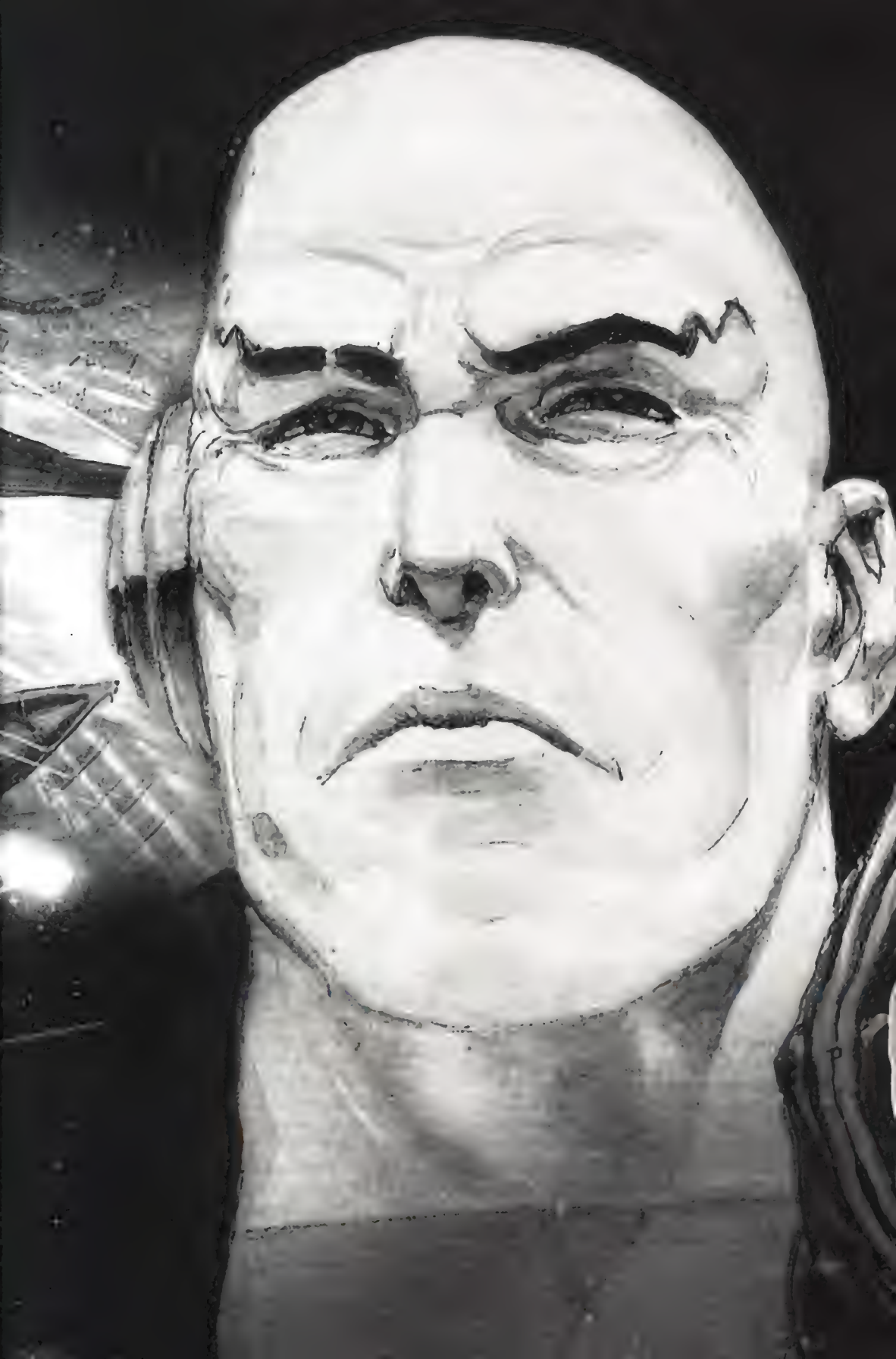
Tu cerebro



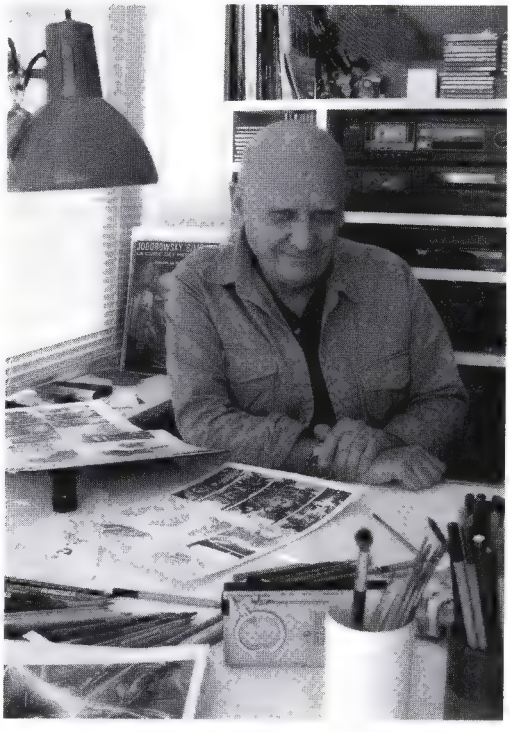
MacDiego

Diseño gráfico
C/ Mayor, 32
46110 Godella (Valencia)
Telf: 96 390 11 91
Fax: 96 390 10 80
macdiego@macdiego.com


JUAN
GIMÉNEZ



El argentino, aunque residente en España, Juan Giménez, se hizo popular en nuestro país con las espectaculares historietas a color que publicó en los años ochenta en las revistas de Toutain editor. Pero, al contrario que otros compañeros de profesión que abandonaron el cómic durante la crisis de los años 90, Giménez ya trabajaba habitualmente con varios editores europeos, para los que siguió colaborando de forma continuada. Entusiasta, vitalista y profundamente enamorado de su trabajo, Juan Giménez vive ahora uno de los mejores momentos de su carrera como dibujante de la serie *La casta de los Metabarones*, en la que ha podido dar rienda suelta a su gran talento como ilustrador de ciencia ficción, capaz de dotar de apariencia de realidad hasta a la idea más inverosímil. ENTREVISTA: DAVID MUÑOZ



fotos: david muñoz

JUGANDO

¿Naciste en Mendoza en el 43, no?

Sí. Mendoza es una ciudad más o menos como Zaragoza de tamaño. Tiene unos 250.000 habitantes y está al pie de la cordillera de los Andes y al límite con Chile, en la mitad de Argentina, a la misma altura que Buenos Aires, pero en el oeste. El clima, la vegetación, es como en el oeste americano: matorral bajo, con grandes masas de roca. Históricamente también es similar. Los indios que estaban por la zona fueron eliminados de igual manera que en América del Norte.

Pero no viviste sólo allí.

Por razones familiares me mudé bastantes veces siendo chico. A mi padre, por su profesión, lo trasladaban cada tres o cuatro años, y entonces iba itinerando por distintas provincias. Argentina es tan extensa... hay paisajes tan diferentes... es planicie, es cordillera, pero avanzas algunos cientos de kilómetros y todo cambia. Por ejemplo, en la provincia del Chaco, al límite con Brasil, las noches eran impresionantes, no como aquí, que no hay manera de ver una estrella por la contaminación lumínica; allí se veía el firmamento puro, la naturaleza con toda su crudeza.

¿Qué trabajo tenía tu padre?

Mi viejo trabajaba en una compañía de petróleo, era el encargado de depósitos, y esto era obviamente de mucha responsabilidad. La empresa era inglesa, no quiero decirte el nombre porque está actualmente muy repudiada. Se iban abriendo nuevas sucursales, así que destacaban al tipo de más experiencia y hacían que las inaugurara, y eso pasaba más o menos cada tres años. Obviamente, el tipo llevaba a toda su familia, que, en el caso de la mía, era mi hermana, mi vieja y yo. Entonces, al cabo de esos tres años de estar adaptándome a una escuela, haciendo amigos, etc... de pronto me decían: "Mira, en seis meses nos vamos". Y eso duró casi 18 años. A mí me encantaba. De esta manera conocí Argentina casi entera. Fue así que llegamos a Río Cuarto, una ciudad pequeña, en la provincia de Córdoba.

¿Cuántos años tenías al llegar a Córdoba?

14 ó 15.

¿Ya tenías vocación de historietista por entonces?

Sí. Yo ya dibujaba, para mí, por puro placer. Que esto

llevado a la actualidad se supone que hubiera hecho *fanzines*. Lo que pasa es que entonces no se había inventado ni la fotocopiadora. Uno en la actualidad se olvida de que estas cosas no estuvieron de toda la vida.

¿Qué historietas leías de pequeño? ¿Qué es lo que te motiva para decidir que quieres dibujar tebeos?

Había varias revistas, reediciones de cosas americanas, aunque las llamábamos revistas mejicanas porque venían de Méjico traducidas al castellano. Creo que eran de la editorial Novaro. Y eso era más o menos lo que leíamos todos. *Tommy Futuro*, que como el nombre indica era de ciencia ficción, era mi preferida. Naturalmente también estaban los eternos Batman y Superman, El Llanero Solitario... Hasta que aparecieron las revistas hechas en Argentina, entre ella el *Misterix*. Aunque en ésta tampoco salían sólo dibujantes argentinos, porque mucho del material que venía era dibujado por artistas italianos. Fue allí donde descubrí a Hugo Pratt en su segunda etapa, con *Sargento Kirk*, que en Argentina fue un personaje mítico. Paralelamente, descubrí también al guionista de Pratt, Héctor G. Oesterheld. Esos autores nos marcaron a toda una generación. A todo esto sin saber quién era quién, pero yo veía y decía: "Esto es lo que a mí me gusta". Por parte italiana estaba también Dino Battaglia, que era maravilloso... Estaba Campani, que era de la escuela de Milton Caniff. Porque Caniff fue una especie de padre de muchos dibujantes, no sólo americanos, y Campani calcaba su estilo, aunque a su vez le fue agregando sus cositas personales. Era muy atractivo. Él dibujaba mi cómic preferido, que era *Bull Rockett*, con guiones de Oesterheld. Como dibujante argentino estaba Solano López, que seguía el estilo de Campani.

En la década de los 50, Misterix era la revista favorita de Juan Giménez

***Misterix* marcó a toda una generación de futuros dibujantes argentinos.**

Mixterix fue la revista que movió el gusanillo para imitar aquello. Yo copiaba las tiras, el texto, todo, inclusive al tamaño exacto de la revista, sin saber que ese tamaño eran reducciones de los originales. O sea, no tenia ni idea, pero a pesar de todo, sin saberlo, sin darme cuenta, iba ejercitando la mano, iba aprendiendo.

Para ti era un juego.

Sí, era como una "auto escuela". Después de eso dije: "Ahora me voy a hacer yo la historia". Entonces me hacía el guioncito e imitaba la revista pero con mis propias historias. Y si veía que Pratt hacía aguada pues yo también hacía aguada. A los 12 años ya había aprendido, aún con mil tropiezos, muchas cosas. Fue como cuando los niños quieren ser fanáticamente bomberos, pues yo quería ser dibujante de tebeos, con la diferencia de que nunca cambié de idea. Pero pasé altibajos, por viajes, traslados, viviendo en lugares inhóspitos donde el dibujo quedaba relegado.

Luego de *Misterix*, salió la revista *Hora Cero*, con los mismos autores.

Sí, la compraba siempre que podía.

CIENCIA FICCIÓN TECNOLÓGICA

¿Cómo surge tu interés por la ciencia ficción?

Supongo que esto viene por algún chispazo de haber visto una película, algo. Y de hecho lo más seguro es que se deba a que antes de los cómics, cuando yo era muy niño, muy chico, yo ya iba al cine. No había televisión. El cine fue la base, el nutriente. Mi madre no nos podía dejar al cuidado de nadie así que con mi hermana nos llevaba al cine. Me quedaba magnetizado con aquellas imágenes, que hablaban, y se movían.

¿Veías seriales? *Flash Gordon*...

¡Claro! Cuando ya pude independizarme, digamos ir solo, para ver las películas que me gustaban, había cines especializados en hacer este tipo de programas. *Dick Tracy*... Superman lo vi por primera vez antes en el cine que en el tebeo. Las películas eran muy burdas —¡hasta yo me daba cuenta de que eran burdas!—, pero fascinantes, era lo que había. En *Flash Gordon* se notaba hasta la pitilla que les ponían a las naves para moverlas sobre un fondo pintado... ahora las miro y me siguen admirando, me encantan. Yo quería reproducir todas

EL ÚLTIMO DISPARO
POR GIMENEZ
¡ATENCION ZORRO II VEO ALGO SOSPECHOSO TRAS AQUELLAS DUNAS.
¡YA LO VEO ZORRO II
ES UNA BATERIA ENEMIGA, SEÑOR.
PARECE ABANDONADA.

Primera página publicada profesionalmente por Giménez

esas cosas. Y lo más fácil era agarrar un lápiz y papel y hacerme la secuencia. Por ejemplo, veía una de dinosaurios, con aquellos muñequitos que se movían a los saltos —aunque a mí se me salían los ojos al verlos— , y eso lo hacía luego en plastilina. Y sin querer me seguía autoeducando en el concepto de las tres dimensiones, con lo cual me daba una idea mucho más clara al dibujar aquellos monstruos.

¿Y de ahí a la afición por las maquinarias, por los motores?

Sí, lo que pasa es que yo viví, también por el trabajo de mi padre, rodeado de máquinas. Camiones, tubos… supongo que todo eso tiene un poco influencia, tiene algo que ver. Tal es así que cuando yo voy a estudiar no me voy a magisterio, voy a una escuela técnica.

Estudiaste bachillerato industrial.

Estudié para ser técnico mecánico. Yo soy tornero fresador; profesión que requiere manejar, por lo general, grandes maquinarias, maquinarias pesadas muy espectaculares. Los tres primeros años, a pesar de ser en lo básico, ya me estaban enseñando física, química, que en lo que aquí sería 3º de la E.S.O., que es una enseñanza general, no se dan materias tan especializadas. Sin embargo, en la Escuela Industrial nos machacaban con una matemática más pesada, geometría descriptiva, física, hidráulica… y después del tercer año análisis matemático, dibujo técnico, diseño industrial etc. Paradójicamente, la última materia que rendí para graduarme fue nada menos que dibujo.

Y esa pasión por la maquinaria la trasladaste a tu trabajo desde el principio.

En mis cómics meto cosas que luego casi no se ven, pero las estudio, para que el que las detecte las disfrute. En el álbum que estoy dibujando ahora, la segunda parte de *El cuarto poder*, he diseñado hasta el sistema que permite que haya gravedad artificial —basado en un proyecto científico real— en una gigantesca estación espacial circular, las guías que siguen las naves para poder aterrizar, la manera en la que se consigue que no se pierda el oxígeno aunque la estación tenga una abertura que da al espacio, traslados en gravedad cero… todo.

Sin embargo, en tu obra prevalece una mirada muy dura sobre los avances tecnológicos.

Sí, es que es horrible, es la cara oscura que hace tambalear tanta magnificencia y pedantería humana… Si una cosa no tiene pilas no funciona, como esa grabadora que estás utilizando. Uno vive metido en esa vorágine. En el fondo esos son los contrastes que me gusta incluir en mis historias. En el *Leo Roa* me harté de hacer esas cosas, máquinas que tocas el botón y no funcionan y luego de pronto, sin saber por qué, arrancan. Puede ser aterradoramente divertido. Es la ley de Murphy, si algo puede fallar… ya sabes, falla.

¿Nunca estudiaste dibujo?

He hecho algunos intentos, por ejemplo fui una vez a una escuela municipal de Bellas Artes, pero no aguanté demasiado. Me decían: "Dibuja tal como lo ves este jarrón" y yo pensaba: "¿Por qué un jarrón? Si yo lo que

quiero es dibujar un avión, que se incendia con el piloto que se lanza en paracaídas y..." Entonces el profesor, con mucho buen criterio, me decía: "Aprende a dibujar el jarrón y cuando te toque dibujar el avión lo harás mejor". Pero yo, salvaje, nada: "Quiero dibujar el avión ahora". Y, efectivamente, lo poquito que pude aprender con aquellos ejercicios me sirvió para conocer perspectiva, luces, sombras, el contraluz... ideales para dibujar un avión y que lo parezca

Es paradójico que te sintieras más a gusto estudiando el bachillerato industrial que algo relacionado con el dibujo.

Es que no había unas escuelas como hay ahora, tan especializadas. Y en Bellas Artes... yo no me veía allí. Yo era un salvaje al que le gustaban las motos, los autos, ir echando leches en bicicleta... yo no me veía pintando paisajes o naturalezas muertas.

¿Eras también lector de literatura de ciencia ficción?

Hubo una revista muy importante en su momento en Argentina, que marcó a mucha gente más o menos de mi edad, que se llamaba *Más Allá*, en la que se publicaban sólo cuentos y novelas, y traía la última generación de novelas de ciencia ficción. Era una ciencia ficción digamos más literaria, mas culta, donde ya Ray Bradbury era un clásico. Además estaban Fredric Brown, Asimov y Robert Sheckley, entre otros. Algún tiempo después me enteré de que incluso Oesterheld había escrito allí cuentos de ciencia ficción. Siempre volvemos a él porque digamos que nos impregnó a todo el mundo con su fantasía. Eso me aficionó mucho a la lectura. Me gustaba mucho el cuento corto, que es otra de las particularidades de los dibujantes de toda una generación argentina, que más que de historias largas, son de resolver la historia en seis páginas o menos, cosa que no resulta sencilla. Es casi más fácil hacer una historia larga donde se puede desarrollar toda la idea con más holgura. Y esos cuentos me dieron esa motivación. Todo esto lo digo ahora convencido de que fue así. En aquella época estaba aprendiendo todo lo necesario para contar historias con cierta destreza, pero era sin saberlo.

"De pronto aprendes cómo funciona una máquina, cómo funciona un motor de explosión, por qué vuela un avión y lo que quieres es contar cosas en base a eso"

PRIMEROS PASOS EN LA PROFESIÓN

Y, volviendo a tu adolescencia, ¿cuándo empiezas a plasmar en papel todas esas inquietudes?

Diría que no hay un comienzo definido. Supongo que el cine, como te comenté, tiene mucho que ver. Quedaba tan impregnado de esas fugaces imágenes en movimiento que las quería retener de alguna manera y la forma mas barata a mi alcance era dibujarlas, haciendo un ejercicio de memorización que luego me serviría de forma muy fundamental en mi profesión. De pronto aprendes cómo funciona una máquina, cómo funciona un motor de explosión, por qué vuela un avión y qué sé yo, y tienes una página en blanco y lo que quieres es contar cosas en base a eso. Fue algo, digamos, natural. Todos los guiones iniciales, los primerísimos, obviamente eran del tema que estaba de moda, que era la guerra, pero llevada a mi terreno. Volviendo a Río Cuarto, a los pocos días de llegar, en la escuela industrial en mi mismo curso había un tipo al que también le gustaba dibujar y además lo hacia muy bien. Y lo de siempre: "Yo compro tal revista". "Ah, yo también". Era Juan Carlos Saino, que dijo: "Conozco a un dibujante «de verdad»" —o sea, profesional— "que colabora en la revista *Misterix*, y vive por aquí cerca". A mí se me rizaron los pelos —en ese momento tenía, y mucho— y dije: "¡Cómo!". Claro, yo andando por provincias tan lejos de las capitales donde normalmente se concentran estos profesionales... para mi era un noticón. ¡Llegar a un lugar que haya un dibujante de historietas de verdad! Así, sin mas que fui a su casa.

Era Víctor Hugo Arias, ¿no?

Ése.

Fue un poco tu maestro.

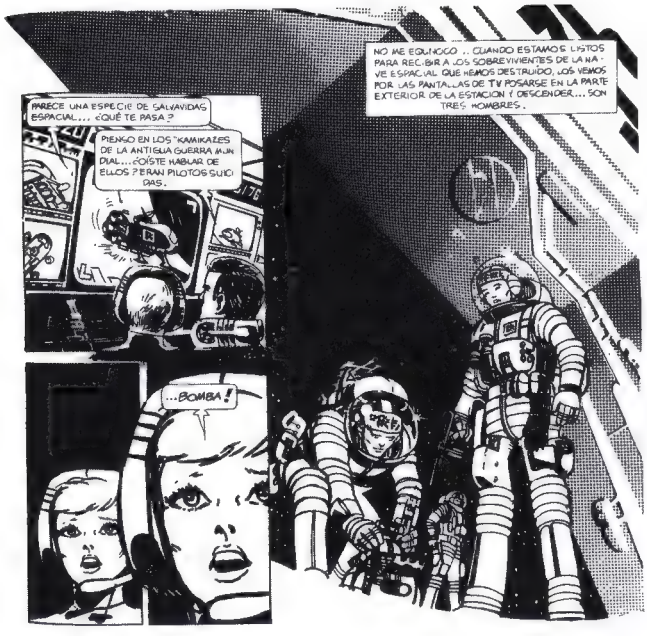
Así fue. Iba a verle, machaconamente, casi todos los días. Me pasaba tardes enteras en su casa. Hasta ese momento yo dibujaba de una forma, como diríamos en Argentina, "a los ponchazos", sin método. Por ejemplo, este profesional usaba pinceles para pasar a tinta y yo no conocía más que las plumas escolares, y él me explicaba: "Mira, es para hacer un trazo más vital, con más vida...".

¿Y rotuladores no había?

No, rotuladores tampoco había [risas]. Ni rotrings ni nada. ¡Si ahora que lo digo parece que esta época fue contemporánea a las cuevas de Altamira!

Víctor Hugo Arias no es un dibujante especialmente conocido. ¿Lo era en aquel momento en Argentina?

Sí. Su dibujo es muy académico, muy elegante, no era un tipo que tuviera un estilo amanerado. Se parecía a Alex Raymond. Trazo fino, delicado, muy buen anato-


PARECE UNA ESPECIE DE SALVAVIDAS ESPACIAL... ¿QUÉ TE PASA?
PIENSO EN LOS "KAMIKAZES" DE LA ANTIGUA GUERRA MUNDIAL... ¿OÍSTE HABLAR DE ELLOS? ERAN PILOTOS SUICIDAS.
NO ME EQUIVOCO.. CUANDO ESTAMOS LISTOS PARA RECIBIR A LOS SOBREVIVIENTES DE LA NAVE ESPACIAL QUE HEMOS DESTRUIDO, LOS VEMOS POR LAS PANTALLAS DE TV POSARSE EN LA PARTE EXTERIOR DE LA ESTACIÓN Y DESCENDER... SON TRES HOMBRES.
...BOMBA!

Decisión, historia de 1976 con guión de Alfredo J. Grassi, recopilada en el álbum El extraño juicio a Roy Ely

toda una generación como Inglaterra a mediado de los 50 "contaminó" al mundo de la historieta con el tema bélico. España no se libró de esta corriente, recordemos las clásicas *Hazañas Bélicas* dibujadas por Boixcar. Como a su vez, con seguridad, en la actualidad, el trabajo de esta generación de dibujantes y guionistas le está moviendo el coco a muchos que propondrán a su vez nuevas versiones de los mismos temas en el futuro. Sobre esto tengo ya algunas sorprendentes experiencias personales cuando me encuentro con gente que dice: "Oh, Juan Giménez, usted me influyó mucho con tal o cuál historieta". Y claro, el tipo la leyó hace veinte años, cuando tenía diez, la misma edad que yo tenía cuando leía aquellas historietas de tanques y aviones.

¿Por qué crees que de pronto se publican tantos tebeos de guerra?

Supongo que la razón es que cuando terminó la Segunda Guerra Mundial hubo una especie de rechazo absoluto a toda cuestión bélica. Al parecer nadie quería tocar más ese tema, no había libros ni revistas, al menos en Sudamérica, excepto algunas películas americanas, en las que ellos eran los héroes guapos y que ganaban siempre, por lo tanto poco objetivas. Inclusive en la literatura no se mencionó más la guerra, nadie quería revivir ni en broma ni en fantasía una cosa horrorosa. Tuvieron que pasar casi 20 años para que alguien dijera: "Hagamos historias de guerra". Y claro, con tanta sequía, se revivió con ganas. Ese resurgir, como te contaba antes, a mí me pilló de chico. Todavía tengo muchos de aquellos libritos que salían con las historietas de Fleetway. Muchas de ellas ilustradas por dibujantes muy conocidos en Argentina, entre ellos Solano López o Daniel Haupt.

Tú viste que por ahí había una posible salida profesional.

Tampoco era consciente. Lo hacía por puro placer. En mi casa me decían: "Estudia porque eso de dibujar chorraditas... ¿crees que vas a vivir de eso?". Y dices: "No sé", y estudias, joder. Y lo que hacía era dibujar todo lo que podía al margen de estudiar. No paraba, y lo mismo pasó con el color, fue una cosa intuitiva. Igual con la escultura, veía alguna y me decía: "¿Cómo se hace esto?", y ahí me ponía con yeso o arcilla, sin saber que estaba haciendo un curso practico, aprendiendo, eso sí, a lo salvaje, sin asesoramiento. Hasta que empiezo a trabajar con Víctor Hugo Arias. Fue entonces

mista, un dibujante con todas las de la ley. Lástima no haberlo conocido antes porque además, quizá debía haber empezado diciendo que era profesor de Bellas Artes en la ciudad de Córdoba. Solo tenía un defecto para mi gusto, no le gustaba la ciencia ficción [risas], se sentía más cómodo en el género negro y a todo lo que eran aparatos, o técnico, no le daba demasiada importancia. Gracias a eso hubo una especie de simbiosis entre nosotros. Me dijo: "¿Te gustan las máquinas y los aviones?". "Sí, claro". "Pues ayudadme a hacerlas". Y así colaboré con él. Aprendí muchísimo. Por entonces él, aparte de trabajar con la Editorial Frontera, que publicaba el *Hora Cero*, hacía historietas para la editorial inglesa Fleetway. En aquella época, eso era estar en el cenit de la profesión.

Como el que ahora dibuja desde España para Francia o Estados Unidos.

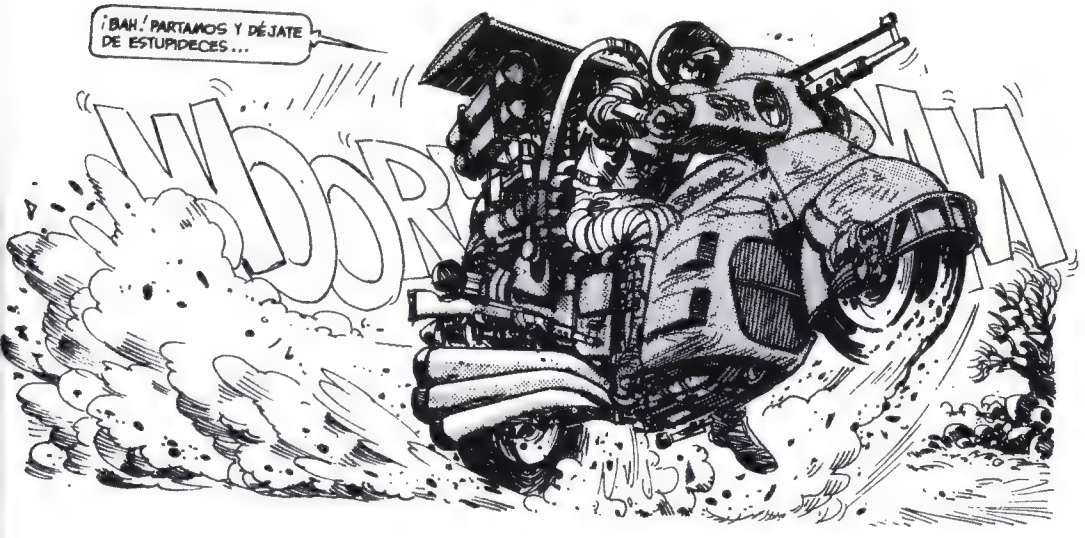
Exacto. Sólo que el tema que estaba de moda en aquellos años, como comentábamos antes, era el bélico, y había una exigencia muy grande con la documentación. Esta tendencia invadía el mundo del cómic, lo mismo que en el 74 cuando Francia resurgió con el tema de ciencia ficción, que fue el imperante, pero con un concepto nuevo, una ciencia ficción "sucia", más realista, no con ambientes brillantes y asépticos, como la que conocíamos hasta el momento. Entonces Francia, con la revista *Metal Hurlant*, "contaminó" a

cuando llegó un tipo de Buenos Aires, llamado Héctor Alfonso, muy buen dibujante y editor, amigo de Víctor, que me dijo cuando vio los dibujos que estaba haciendo: "Si tenés algo terminado, me lo llevo y lo publico, me voy en tres días". Héctor se refería a una historieta que tenía a medio terminar sobre el tablero. Al ver mi desesperación por el poco tiempo que tenía, Arias me ayudó a terminarla con dos magistrales plumazos. Fue la primera historieta que publiqué en mi vida. Se llamaba *El último disparo*. Con guión propio que ineludiblemente recordaba, sin duda, al estilo Oesterheld, que imperaba en esa época. La historia era elemental, una excusa para dibujar tanques Matilda combatiendo en el desierto. Se publicó en la revista que dirigía Héctor Alfonso llamada *Asalto*, que imitaba a la popular *Hora Cero*, como tantas otras.

Pero esa etapa acaba en seguida, ¿no?

Lo bueno, como siempre, dura poco, y Argentina cayó presa de crisis económicas y políticas y la historieta acabó por resentirse. Logré publicar unas ocho historias más antes de que la editorial desapareciera, marcando mi regreso a los estudios de técnico mecánico para felicidad de mis padres. Las revistas desaparecieron y los dibujantes importantes se fueron al extranjero, Arias entre ellos. Se vino a Europa, lo mismo que hicimos otra generación muchos años después. Él agarró a su familia y se instaló en Italia, con lo cual perdí prácticamente todo el contacto. Fue en aquella oportunidad que a mi padre lo trasladaron a El Chaco, la provincia norteña que te comentaba antes, al límite con Brasil, para que te hagas una idea... donde el mapa se pone muy verde [risas]. Aquello me encantaba, estaban todas las imágenes que me fascinaban de las películas de África: el sol rojo, los árboles achatados, la sabana... pero sin jirafas ni rinocerontes, claro. Y yo disfrutaba como un mono, nunca mejor dicho. Pero claro, ya sólo dibujaba para mí. Estaba a 1000 kilómetros de Buenos Aires, o sea, a 1000 kilómetros del mundo civilizado. Pero yo ni me lo planteaba, y seguía dibujando historias, no me importaba si las iba a publicar o no, las hacía para mí, por puro placer, como siempre. Recuerdo que en esa época me regalaron un libro espectacular para reforzar los conocimientos de perspectiva y anatomía de Andrew Loomis. En esa época por fin me gradué, luego al poco tiempo llegó la mili y la necesidad imperiosa de independizarme económicamente. Así que lo más saludable que hice para estar cerca de un tablero de dibujo fue meterme en una agencia de publicidad, como dibujante, claro. Ahí aprendí mucho, me puse más en contacto con el color. Ah, antes de empezar a trabajar intenté seguir estudiando, estuve en la facultad de diseño industrial; hice un par de años. Era una rama de la arquitectura. Allí aprendí el por qué una cafetera tiene una forma determinada para no derramar el líquido cuando lo sirves en una taza, estudié a Kandinsky y sus teorías sobre el color... En aquella facultad por fin supe lo que es ergonomía y como aplicarla en todo lo que diseñaba. Todas esas cosas fueron enriqueciendo mi forma de dibujar en general. A cada artilugio mecánico o arquitectónico que hacía, intentaba darle una base lógica en cuanto a lo que atañe a su funcionamiento o funcionalidad. Cosa que aplico hasta

Silver, historieta de 1978 con guión de Ricardo Barreiro



el día de hoy al plantear un trabajo cualquiera de ilustración y en particular en la historieta.

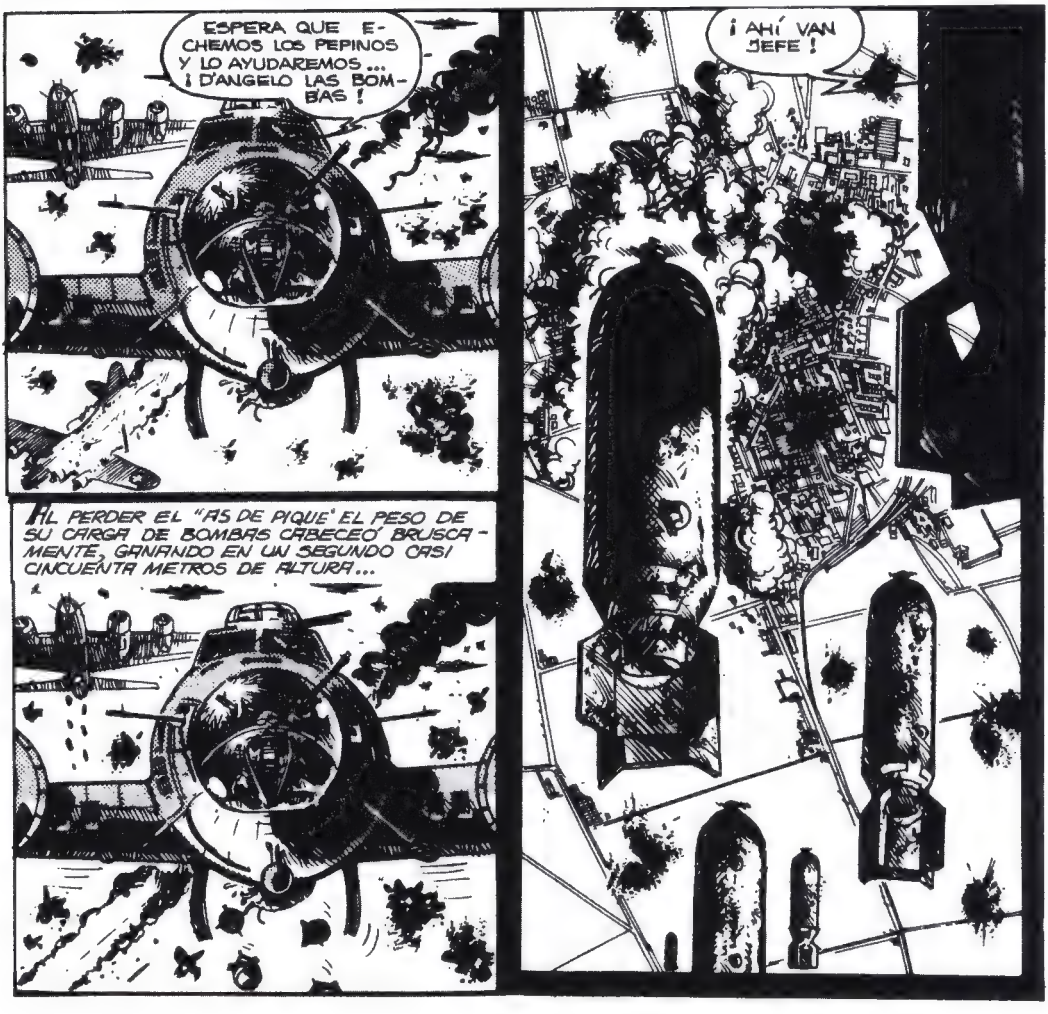
UN DESCANSO PARA LA PUBLICIDAD

¿Cuántos años estuviste en publicidad?
Más o menos, quince.
¿Y durante ese tiempo no dibujaste historietas?
No, nunca más. Casi al mismo tiempo que Víctor Hugo Arias emigra a Italia, en Argentina se corta todo. Además, viviendo muy lejos de los centros editoriales para mí era casi imposible hacerlo. De la publicidad me gustó mucho hacer cortos publicitarios, hice bastantes películas, unas cien más o menos, en animación y en vivo. Inclusive en el 66 me otorgaron un primer premio por una de ellas en Canal 3 de la Provincia de Rosario. Hacía todo con una cámara de 16 Mm., que era el formato estándar en la TV de la época, de una forma elemental, claro, pero muy efectiva, y finalizaba el trabajo en la sala de montaje. Cosa que también me sirvió mucho, aprender a unir las imágenes de una forma correcta, algo especialmente dificultoso teniendo tan limitado el tiempo. En un spot publicitario, en treinta o cuarenta segundos tienes que conseguir que tengan coherencia las secuencias que has filmado. Estas experiencias, cuando volví al cómic, las utilice inconscientemente.

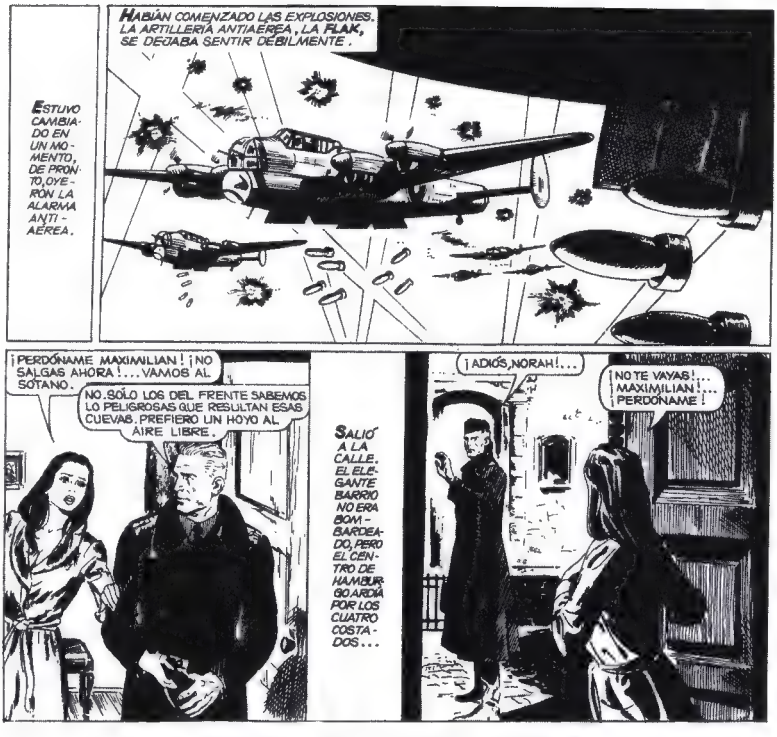
EL REGRESO

En el 73 sale en Argentina la revista *Skorpio*, que coincide un poco con tu regreso a la historieta.

Primera historia de As de Pique, guionizada también por Barreiro (1977)


ESPERA QUE E-
CHEMOS LOS PEPINOS
Y LO AYUDAREMOS...
¡ D'ANGELO LAS BOM-
BAS !
¡ AHÍ VAN
JEFE !
AL PERDER EL "AS DE PIQUE" EL PESO DE
SU CARGA DE BOMBAS CABECEÓ BRUSCA-
MENTE, GANANDO EN UN SEGUNDO CASI
CINCUENTA METROS DE ALTURA...

En Argentina no hubo ninguna revista interesante en la época en que yo estuve con la publicidad. Hubo intentos esporádicos, de dos o tres números y desaparecer, y quizá alguna recopilación de algo, pero no una revista mensual. Hasta que de pronto sale *Skorpio*. Todos los entusiastas nos quedamos helados cuando vimos aquella revista en el quiosco con un dibujo de Pratt del Corto Maltes en la portada. "¡Hostias, una revista de historietas de nuevo!". Pensé que sin duda con este suceso se me abría una nueva puerta para volver a dibujar historietas. Empecé a hojear aquella revista y se me cruzaron los cables: "Ahora o nunca". Con la finalidad de presentarme en aquella editorial, tropezando con grandes dificultades por falta de práctica y tiempo, preparé un guión, una historia corta, naturalmente de ciencia ficción. Por cierto que ese guión, dibujado de nuevo 10 años después, fue el primero de la serie *Cuestión de Tiempo* que hice para la revista *1984*. Empecé a dibujarla y me di cuenta de toda la práctica que había perdido. Tardaba en cada viñeta varios días. Fue empezar de nuevo. Toda la soltura se había perdido, si es que la tuve en algún momento. Pero no hay mal que por bien no venga. Si yo hubiera seguido dibujando en esos quince años quizá hubiera estado ya gastado visualmente; sin embargo, al tener que ponerme al día, rodeado de nuevas tendencias, fue casi inevitable nutrirme con la nueva generación de dibujantes, uniendo aquella vieja experiencia con lo más moderno que se hacía entonces, a mediados de los 70 .


ESTUVO CAMBIADO EN UN MOMENTO, DE PRONTO, OYERON LA ALARMA ANTI-AÉREA.
HABÍAN COMENZADO LAS EXPLOSIONES. LA ARTILLERÍA ANTIAÉREA, LA FLAK, SE DEJABA SENTIR DÉBILMENTE.
¡PERDÓNAME MAXIMILIAN! ¡NO SALGAS AHORA!... VAMOS AL SÓTANO.
NO. SÓLO LOS DEL FRENTE SABEMOS LO PELIGROSAS QUE RESULTAN ESAS CUEVAS. PREFIERO UN HOYO AL AIRE LIBRE.
SALIÓ A LA CALLE. EL ELEGANTE BARRIO NO ERA BOMBARDEADO, PERO EL CENTRO DE HAMBURGO ARDÍA POR LOS CUATRO COSTADOS...
¡ADIÓS, NORAH!...
¡NO TE VAYAS!... ¡MAXIMILIAN!... ¡PERDÓNAME!

Una cruz de hierro, de Víctor Hugo Arias, el maestro de Juan Giménez

¿Qué dibujantes fueron los que más te influyeron en esta nueva etapa?

Moebius me produjo un *shock* cerebral. Esa variedad de técnicas... el atreverse con cualquier tema... el color, el blanco y negro... Además de ese mundo interior fantástico que tiene. Fue inevitable adoptarlo y usar ese ingrediente esencial que se le pone a una receta de comida, sin abusar demasiado, pero que esté allí, aunque casi no se note. Pero en aquella época había mas ejemplos a seguir, dibujantes de distintas tendencias que me seguían impactando, y casi sin premeditarlo fui enriqueciéndome cada vez más artísticamente.

¿Hay más autores cuyo trabajo entonces o después te haya interesado a ese nivel?

Aunque la lista puede ser muy larga, me viene el nombre de Toppi, un dibujante italiano al que empecé a conocer poco antes de llegar a España. Sin tener nada que ver lo suyo con lo que yo hago, es gráficamente extraordinario, me resulta muy estimulante. Hay otra gente que también es interesante, como Mézières. Y más próximo a mí, temáticamente hablando, está Katsuhiro Otomo, autor con el que compartimos la admiración por el mundo de Moebius.

Entonces, estábamos en que ya con treinta y tantos años, dibujas de nuevo una historieta.

Al acabarla pensé: "La tengo que mandar a Buenos Aires, pero no la voy a mandar por correo solamente, iré también en persona", por aquello de poder defenderla de alguna manera y de que no cayera en el fondo de algún cajón perdido de la editorial.

Portada para el nº 60 de la revista 1984 (1984)

Para por lo menos poder pelear por ella.

Exacto. Y como yo ya conocía que la exigencia era muy grande, me quería asegurar en lo posible de que no fuera rechazada. Entonces me entero, a través de la misma revista, de que Víctor Hugo Arias había vuelto a Argentina, a Córdoba. Así que decidí ir a verle. Claro, alegría total, te imaginas, no nos veíamos desde hacía muchos años. Al mostrarle el trabajo, el tío me dijo: "Seguro que te la aceptan, no te preocupes, además yo voy a hablar por ti, anda tranquilo". Pero Córdoba queda a mitad de camino entre Mendoza y Buenos Aires, y pienso: "¿Y si en vez de irme a Mendoza me voy a Buenos Aires directamente?". Y me fui. Fíjate la obsesión [risas]. A todo esto yo tenía una especie de estudio publicitario y había alguna gente colaborando conmigo que ya estaban de mí hasta el gorro. Con esto del cómic, casi no aparecía por la oficina. Cuando llego a Buenos Aires, me presento en la editorial Record, y el que me atiende, nada menos que el director de arte, que ahora es un gran amigo mío, Juan Zanotto, un fantástico dibujante, me dice: "Ah, sí, llegó lo tuyo, tu historieta, pero es raro, porque Scutti, el director, te mandó una carta esta mañana a Mendoza para que vinieras a verlo, ¡no puede ser que ya estés aquí!".

Fue un milagro.

[risas] Sí, como en *Star Trek*, me teletransporté, me materialicé en Buenos Aires en la editorial. Entonces le dije: "Pues sí, aquí estoy" y Zanotto me hizo pasar a ver a Scutti, que me dijo que me podía dar trabajo. Eso fue en el año 75.

Algunas de las historietas de esa época salen en el álbum *El extraño juicio de Roy Ely*. Recuerdan mucho a los tebeos de Fleetway.

Claro, los dos primeros años de trabajo me sirvieron cómo de afianzamiento, de ablandar la mano, hasta que llegó la serie *As de pique*. Para la editorial darte una serie era como un ascenso, subir de categoría. Hasta entonces había hecho historias unitarias, muchas. Al tiempo seguía trabajando en publicidad, hacía las dos cosas, malamente, claro. Pero tenía que seguir viviendo de algo... porque lo que me pagaban por página más vale no recordarlo.

AS DE PIQUE

***As de pique* es la serie con la que te das verdaderamente a conocer como dibujante. ¿La empiezas en Argentina?**

Sí, pero los últimos capítulos los hice ya en España.

A veces has dicho que *As de pique* comienza como una recreación de una historieta de Solano López.

Parece que Barreiro estaba con la idea de este guión desde hacía tiempo. Como a él le había encantado la historieta de Solano López *Amapola Negra*, que era de bombarderos en la Segunda Guerra Mundial, sin saber que a mí también me gustaba mucho, quiso hacer una similar y la presentó a la editorial, pero le explicaron que era difícil que la publicaran. Estábamos en plena dictadura militar. Pasando esto, no era fácil iniciar una historia de guerra. Aunque al final le dijeron que si encontrara un dibujante que la hiciera, ya hablarían. Pero nada de comprarle el guión y que luego ellos tuvieran que buscar un dibujante. Entonces él obviamente recurrió a todos los dibujantes de Buenos Aires, entre ellos Solano López, y todos le dijeron lo mismo: "¿Historieta de aviones? Estás loco, con la documentación que hay que tener". Y alguien dijo: "Hay un pelotudo en Mendoza que le gustan los aviones". Y fue Barreiro quien me mandó el guión, que en el título decía: *Amapola Negra*.

Y claro, aceptaste encantado.

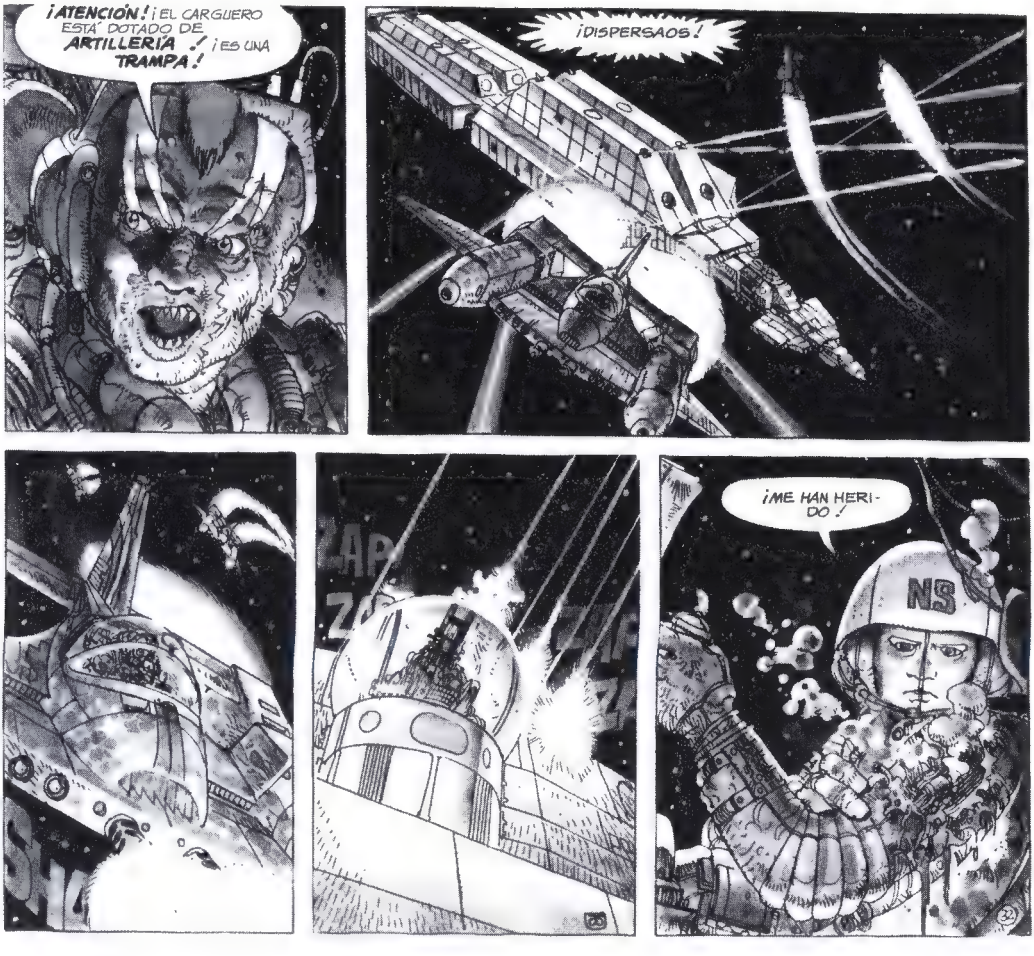
Sí, dije: "Vale, me hago cargo de la *Amapola Negra*". Pero entonces me explicaron: "Mira, no le vamos a poner *Amapola Negra* porque ésta es una historia muy conocida y mejor será hacer una nueva historia". Alguien dijo: "Pongámosle *As de pique*", y ese *As de pique* seguramente viene del primer personaje que hizo Pratt en sus comienzos en Italia. El primer guión era un poco amorfo, bastante anodino, la verdadera historia

empezaba en la segunda entrega. Aquel primer capitulo lo hice casi sin documentación, prácticamente recurrí solamente a los dibujos de Solano hechos 15 años antes para reconstruir cómo era la nave por dentro. Dibujos en los que se notaba que Solano tampoco había tenido documentación fiable y que se había inventado la mitad de las cosas, con lo cual me transmitió todas sus fantasías de lo que era un avión de aquellos. Eso no podía seguir así y me fui a Buenos Aires a una librería especializada y me compré todo lo que pude sobe el bombardero B-17 protagonista de la serie, o sea, casi nada porque no llevaba demasiado dinero; menos mal, de haberlo tenido me traía toda la librería.

¿Cuándo supisteis que la serie iba a convertirse en un éxito?

Como es lógico, al principio no pasaba nada, no había repercusión. Al llegar al cuarto capítulo, más o menos, fue cuando un lector tímidamente en una carta dijo: "Me gusta *As de Pique*", y eso nos salvó la vida seguramente, porque la editorial se guiaba bastante por el correo que llegaba. A partir de ahí empezaron a salir pequeños comentarios en las cartas de los lectores, de pronto hablaban no sólo de la serie en si, sino del excelente trabajo de Barreiro, por ejemplo. El ego ya nos rebasaba por todos lados. ¡Éramos "famosos"! No era para menos. Hasta empezaron a escribir fanáticos en el tema de la aviación comentado cosas como: "Giménez hace la B-17 como nadie, pero el modelo que está haciendo no corresponde a esa época, debería dibujar el modelo "G"". La verdad que al cabo de cierto tiempo de salir la serie nos hicimos muy conocidos. Y eso duró dos años, del 76 al 78. Entonces es cuando Barreiro empezó a decir: "Nos vamos a Europa".Y la editorial, cuando se enteró de nuestras intenciones, me pidió que no me fuera sin terminar la serie o por lo menos sin

La Estrella Negra o la Segunda Guerra Mundial en el espacio (1979)



hacer el capitulo final, el de cuando se estrella la nave, para tenerlo preparado por si acaso no hacíamos más.

EMIGRANTES

¿Y por qué decidís iros de Argentina?

Más que nada era por la aventura y por enriquecernos profesionalmente fuera del país. No había otra razón, al margen de que la situación del país era más que deplorable, como siempre. Ahora, en estos momentos, como todo el mundo sabe, lo es más que nunca. Había una necesidad de expansión profesional, de ver otras cosas. Pensé: "Voy, llevo mis trabajos debajo del brazo para mostrarlos por ahí y, de paso, conozco Europa". No estaba mal pensado después de todo, teniendo hechos ya casi 20 capítulos de *As de pique* y otros tantos de historias unitarias como respaldo. Si bien la idea la comentamos en conjunto, con Barreiro, luego viajamos por separado. Él lo hizo unos meses antes, y cuando llegué yo, empezamos a recorrer las editoriales europeas juntos. De hecho, dejé en mi estudio en Mendoza todo listo para regresar en pocas semanas, pero, profesionalmente, ya nunca volví.

Estudio de personaje para La Estrella Negra

Primero fue Madrid.

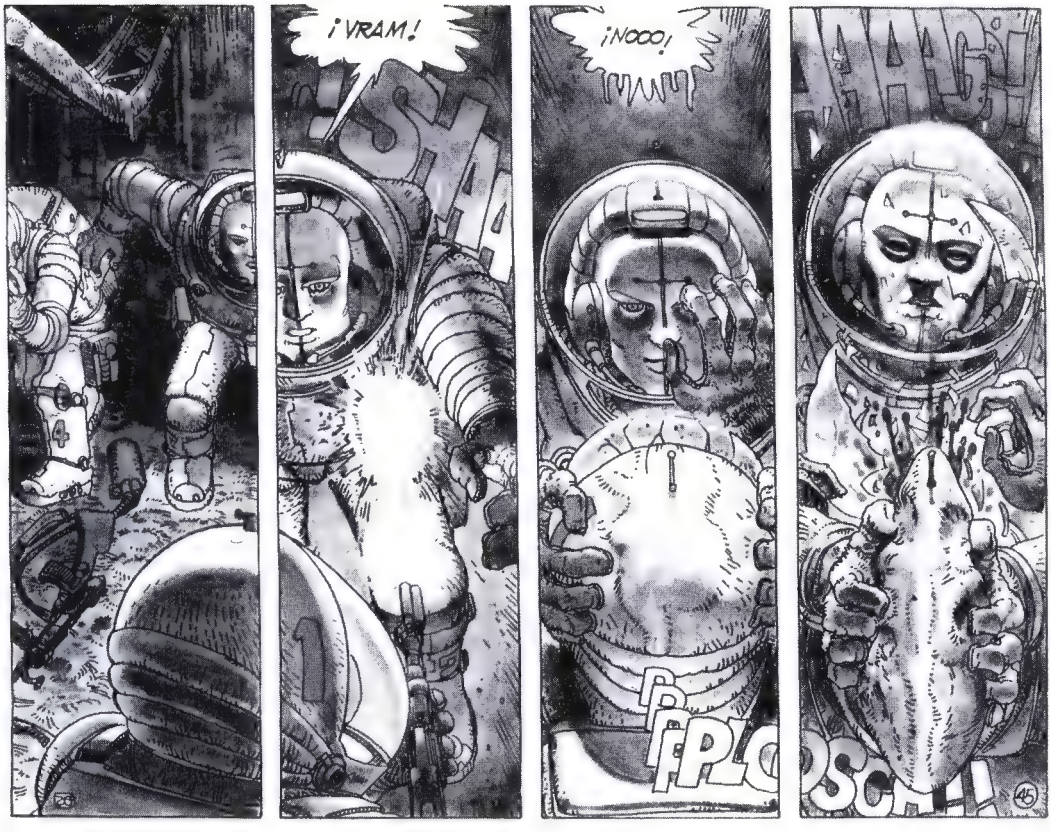
Sí, Barreiro estaba acá. Dado su carácter especialísimo, ya se había peleado con medio mundo profesional. Cuando nos encontramos me dice: "No quiero saber ya nada de España, quiero irme a Francia". Le dije que de acuerdo, pero que yo me quedaba en España, después de todo aquí nació mi abuelo, en Águilas, Murcia, para ser preciso, y era el lugar para quedarme a vivir lo mas parecido a casa. Acá pido pan y me dan pan.

¿Y no pensasteis en ir a Italia, donde *As de pique* era un gran éxito?

Efectivamente, fuimos a Italia, pero para decir: "Aquí estamos" y conocer al editor, que se mostró muy entusiasta. "Muy linda la serie", dijo, cosa que en Argentina jamás nos había dicho un editor, si acaso un "Bueno, está... bien". El editor italiano nos dijo que le hacia falta el capítulo siguiente de *As de Pique*, a lo que respondimos que ya estaba hecho porque habíamos adelantado bastante trabajo antes de venir. Pero de todos modos pronto se iba a quedar sin material si no continuábamos la producción, así que Barreiro se puso hacer más guiones rápidamente. No había duda de que Italia podía ayudarnos a sobrevivir, y que entonces había una posibilidad real de quedarnos en Europa. Ahí fue cuando se confirmó, realmente, que era un profesional en serio, consolidado y apreciado, alejando así las inseguridades típicas de haber tomado el camino correcto o no.

Es en Europa cuando te dedicas por primera vez de forma completa a la historieta.

Sí, me dediqué exclusivamente. No era como allá, que me levantaba, trabajaba todo el día en publicidad, iba a las productoras, canales de TV y periódicos y cuando llegaba la noche me ponía a hacer viñetas, por lo cual cualquier evolución en mi trabajo era mínima. En cambio aquí los avances fueron muy rápidos, al dedicar todo el tiempo a dibujar cómics. Enfrascado en aquello fui a mejor, rápidamente... creo [risas]. Barreiro y yo, después de ir a Italia, fuimos a Francia. Barreiro llevaba algunos trabajos también de gente de Madrid como por ejemplo Federico del Barrio, uno de los chicos jóvenes más destacados. Fuimos a Dargaud, y



Una de las escenas culminantes de La Estrella Negra

allí nos dijeron que les gustaba mucho todo lo que llevábamos, pero que preferían que hiciéramos algo nuevo para ellos. Fue realmente gratificante, se seguían cumpliendo los planes... "Ya está", comentábamos con Ricardo, "Tenemos trabajo en Italia y ahora en Francia, ¿qué más queremos?". En España no pensábamos publicar en aquel momento. Estaba el cupo completo, aquí estaban Carlos Giménez, Alfonso Font, entre otros monstruos... todos trabajando a tope. Con tan pocas revistas, no veíamos un hueco. Aparte, la técnica mía difería tanto de lo que en ese momento funcionaba acá que nos parecía más difícil todavía que nos compraran algo. Y del viaje a Francia surgió la idea de hacer *La estrella negra*.

EL NACIMIENTO DE LA ESTRELLA NEGRA

***La estrella negra* fue tu primer trabajo largo a color.**

No, hay un intento anterior a modo de prueba de cómo podía plantear la técnica del color con una historieta que se llamaba *Jugando*.

Aquella en la que salían unas naves "sentientes" que al final resultaba que eran madre e hija.

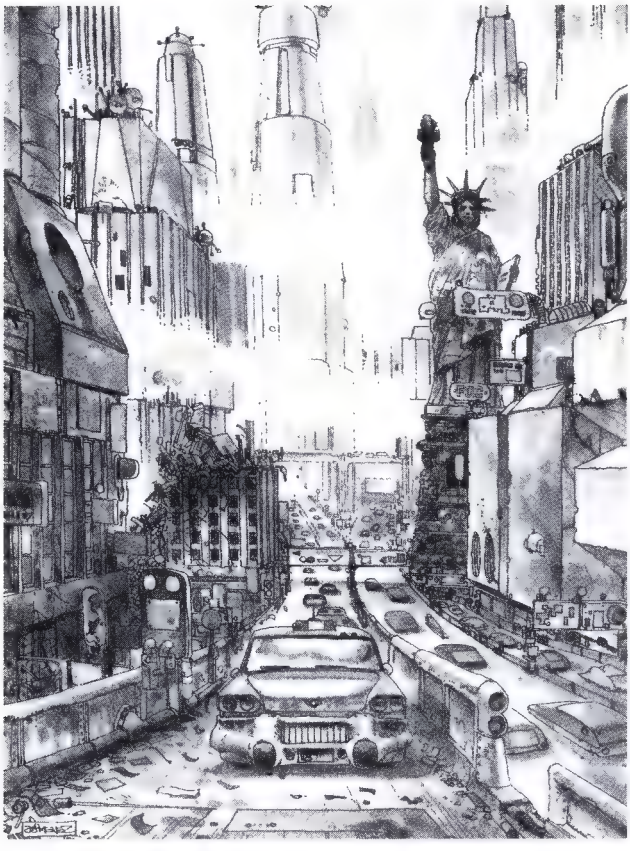
Esa fue la primera historia a color directo que hice. Era acuarela líquida sin la base de la línea de tinta. Esa era la duda, si hacerlo que se viera la tinta, como en los *Metabarones*, por ejemplo, o hacer que desapareciera y que no quedara nada más que el color.

Después de *La estrella negra*, salvo por *Ciudad*, prácticamente no volviste al blanco y negro.

Sabes qué pasa, que una vez que empecé con el color los editores no querían otra cosa. Además el color, junto con la primera fase del lápiz, es la parte más interesante y divertida del proceso.

***Estrella Negra* era una *space opera* muy influida por *La guerra de las galaxias*.**

Estábamos todos los entusiastas de la ciencia ficción con el cerebro dado vuelta por *La guerra de las galaxias*. Así que nos dijimos: "Dejemos de luchar contra esto, hagamos una tipo *La guerra*... y después ya sigamos con otras cosas". A pesar de que luego con el tiempo el guión de Ricardo me parece mucho



Diseño de producción para el largometraje Heavy Metal

mejor que el de *La guerra de las galaxias* en su conjunto. Pero bueno.

Lo más parecido a *La guerra de las galaxias* es la escena en la que los protagonistas disparan desde torretas láser contra los cazas espaciales que les atacan.

Que a su vez eso está copiado de las escenas de las películas de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial. Y nosotros, que veníamos de hacer *As de pique*, donde dibujé más de una escena de este tipo… pues fue imposible evitarlo. Cómo no íbamos hacer esos combates llevados al espacio con rayos láser y todo.

Me decías que el proyecto surgió a partir de aquel viaje tuyo con Barreiro a París.

Claude Moliterni, el director de Dargaud, nos dijo que nos publicaba lo que lleváramos, lo que fuera. Eufóricos, quedamos de acuerdo con Ricardo en que me enviaría un guión rápidamente. Regresé a España, me instalo en Madrid y me pongo a esperar alguna señal de Ricardo, o lo que es mejor, un guión. Pero sigue pasando más tiempo del que era lógico y sigo sin noticias, así que pienso: "No voy a perder una oportunidad de trabajo porque este chico no de señales de vida". ¿Entonces, qué hago? Me pongo a escribir y me hago lo que luego se llamó *El cuarto poder*. Y cuando termino la última página del guión aparece Barreiro, vestido con el último *look* parisino y contándome una de sus fantásticas historias personales. "Sabes…es que estuve por Grecia, conocí una mina…", y bueno. "Todo eso me parece muy bien, Ricardo, pero ¿tienes el guión?". "Sí, aquí está", lo llevaba encima. Y sacó un montón de papeles arrugados, donde no me extrañó ver algunas servilletas de bar y papel de envolver. Él trabajaba en cualquier lugar donde le venia la inspiración y sobre cualquier cosa, no había duda que era un genio. Desastrado pero un genio.

¿Y tú no te enfadabas con él cuando pasaban estas cosas? ¿No te planteaste hacer tu álbum y fuera?

No me cabreaba porque luego el guión era muy bueno, así que no me importaba que estuviera escrito como fuera. Todavía tengo por ahí guiones de él escritos, me da mucha nostalgia… Bueno, Barreiro aparece con el guión de *La estrella negra*, lo leo, y perfecto. Pero Moliterni había dicho que teníamos que entregar como un 25 de diciembre y suponte que Barreiro aparece en octubre. Lo pensé, y digo: "Lo hago, hago todo el libro en 40 días". Lo que estaba claro es que el color no iba a poder darlo, pero por lo menos sí que podía presentar el dibujo base, a tinta, y ya más adelante podría colorearlo. Si observas una de mis páginas sin color verás que faltan elementos que luego voy a completar directamente con el color, pero se ve todo lo demás. Acabé muy justo, trabajando no sé cuantas horas por jornada. Los últimos días me tenía que poner unas toallas abajo de los antebrazos, no aguantaba el contacto directo con el tablero. Y así lo llevé a París, el 25 de diciembre, con un frío de muerte y además sin un duro… típico en esos tiempos. Y llegamos a Dargaud con el tocho de páginas y el Moliterni les echa un vistazo superficial, y dice: "Sí… estupendo… muy bien, pero hemos cambiado de idea, esto no lo vamos a publicar ahora porque la editorial piensa que lo que tendrías que hacer tú, Juan, es una enciclopedia de la ciencia ficción". "¿Pero

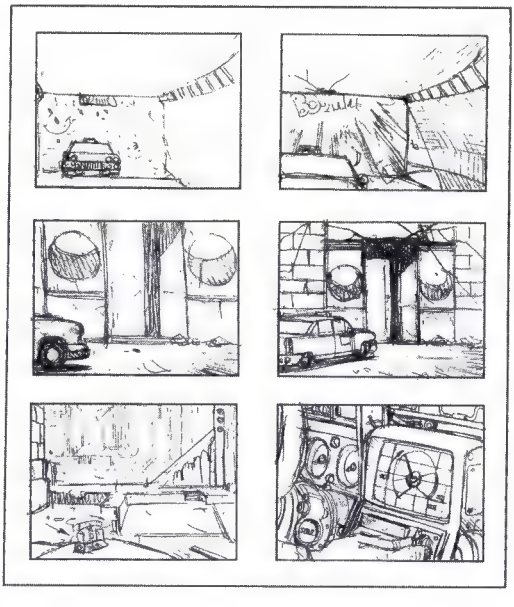
es en formato cómic?", digo. "No, no, es una enciclopedia". Y claro, no tuve más remedio que decirle que sí, pero seguíamos en el banco con números rojos. Bueno, pues salimos de allí y Barreiro dice: "No importa, vamos a otra editorial", y yo digo que no, que no nos habían dicho que no la iban a publicar sino que la iban a "posponer", y que no era plan de irnos corriendo con la historieta a otro sitio. Él, claro, necesitaba pelas también, pero yo era la parte digamos "más sensata". Tuvimos una pequeña discusión —siempre, claro, en buenos términos, pero discusión—, y quedamos en que no iríamos a otra editorial por el momento con *La estrella negra*. Vuelvo a Madrid, esperando a que llegue el guión de la enciclopedia, que por cierto me iban a pagar muy bien sólo por hacer las pruebas, y a Ricardo fue cuando se le quemaron los cables y se fue a Italia a vivir. Bueno, llega marzo, sigo sin recibir lo de la enciclopedia, llamo a la editorial y me dicen... ¡que tampoco saldrá ese proyecto! Pero que "Hay unos americanos que andan buscando un dibujante...que necesitan unos fondos... ¿Te gustaría hacerlo?". Yo, mira, en este punto de mi vida monetaria aquello sonaba bien. "¿Y qué hay que hacer?", "No sé, pero yo aviso de que te llamen". Esa futura llamada era referente a lo del film *Heavy Metal*. Mientras, *La estrella negra* se quedó sin acabar, sin colorear. Ah, por cierto, al principio se llamó *La estrella imposible*, y a mí aquello, no sé, no me sonaba bien. Me acuerdo que cuando se iba ya a publicar, el editor me preguntó: "¿Qué nombre le ponemos?", y le dije lo de *La estrella negra*. Y claro, a Barreiro no le gustó mucho el cambio.

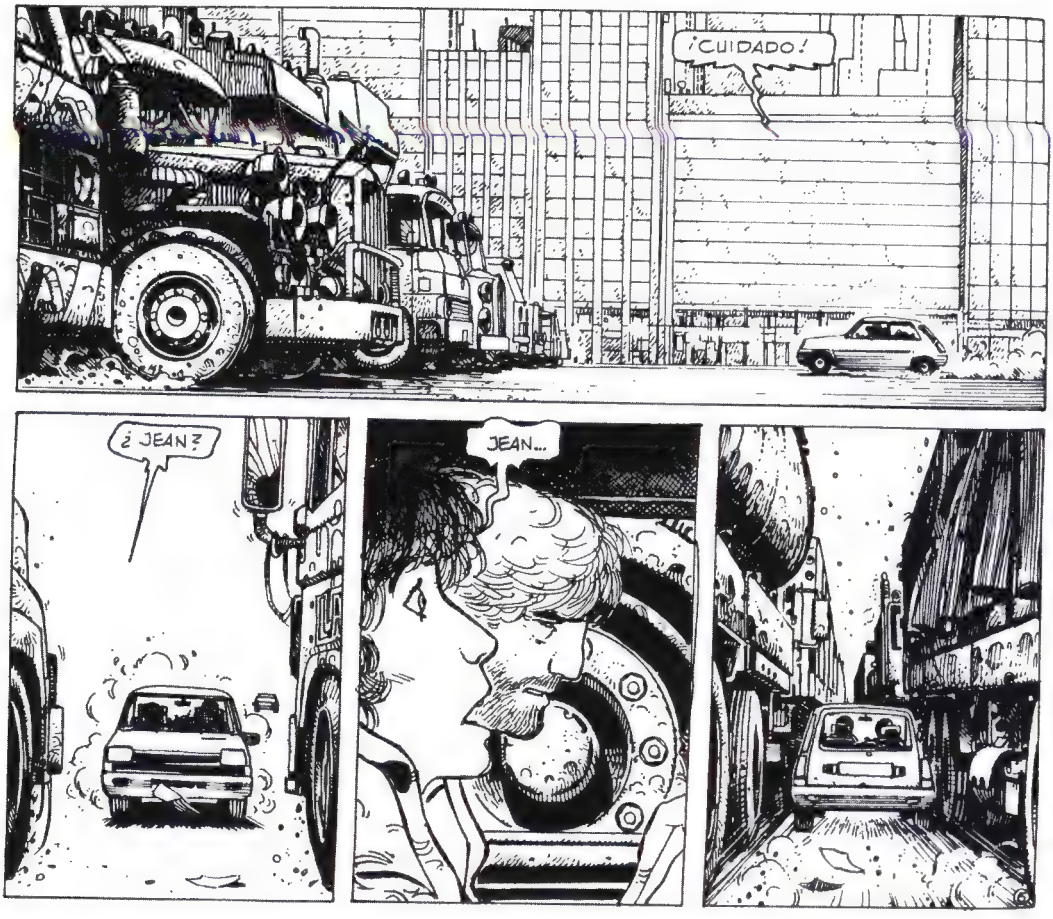
PELÍCULAS

Y te fuiste a Canadá en el 80 para trabajar en el largometraje de animación *Heavy Metal*.

Después de varias conferencias telefónicas en las que se suponía que me iban a encargar cuatro o cinco ilustraciones para usar como fondos, alguien dijo que era mejor que viajara allí. Y bueno, lo curioso fue cuando me dijeron que fuera a la embajada canadiense, porque aunque normalmente me llamaban de Nueva York, parte de la película se estaba haciendo en Ottawa. Bueno, yo te lo estoy contando todo mucho más claro de lo que fue. En realidad me decían: "Venga y traiga su carpeta", y yo pensaba: ¿Si ya han visto algo mío para que quieren la carpeta? Al final llego a Canadá, a Montreal, y en el aeropuerto me está esperando una tía en un impresionante Chevy negro con un águila dorada pintada en el capó, y me dice que me lleva a un hotel y que al día siguiente tengo que partir para Ottawa. Pasa a buscarme la chica, me mete en un tren y allí me esperaba un tipo llamado Pino Van Lamsweerde que me hablaba en italiano, —menos mal, porque por lo menos le entendía un poco mejor que en inglés—, y me dice: "Yo soy el director del *sketch* tal", y yo: "¿Qué *sketch*?", porque no sabía nada, absolutamente nada de

Muestras del storyboard de Juan Giménez para Heavy Metal





Homenajeando a El Diablo sobre ruedas de Steven Spielberg en Ciudad. Guión de Barreiro (1982)

lo que iba la película. Vamos a la oficinas, unas oficinas de esas tipo americano, llenas de buen ambiente por todos lados, y entonces empieza lo mejor del sistema anglosajón a funcionar. "¿Usted acaba de llegar?". "Sí", "¿Por lo cual no tiene dinero local?". "No". Y toma, lo primero, nada más llegar… ¡pasta! Aquello ya me estaba gustando. "¡No sé a qué he venido acá pero me gusta!" [risas]. Entonces tuvimos una reunión y me dicen: "¿Usted qué sabe hacer?" [risas].

Y eso que eran ellos los que te habían llamado.

Así funcionaba la cosa. Bueno, me dicen: "Usted es especialista en fondos de ciudades", y yo pensé: "Más vale que diga que sí". Abro la carpeta y llevaba originales de *As de pique*, lo ven, les gusta, empiezan a llamar a otra gente para que los vean, cosa que siempre te halaga, y: "Ah, puede ser para el *sketch* de Grimaldi". Entonces me llevaron a una especie de nave llena de dibujos y modelos de bombarderos B-17, y yo pensé: "Esto es el paraíso, ahora entiendo por qué estoy acá"… ¡Pero no era para eso!

Los dibujos eran para el segmento del bombardero de la Segunda Guerra Mundial y los zombies. Pero el tuyo era el del taxista, Harry Canyon en la Nueva York del futuro, ¿no?

Sí, en aquel *sketch* no trabaje prácticamente nada, lo que querían de mí era que recreara el Nueva York del futuro, porque nadie parecía tener ni zorra idea de cómo hacerlo. Y no es que yo la tuviera, pero al menos… Así que dije: "Muchachos, vamos a hacer una cosa, para empezar denme un guión traducido". De esta manera, por fin me entero de que en la historia que me tocaba había un taxista y que dentro del taxi tenía mucha tecnología, tecnología del futuro, etc. Entonces pedí documentación de Nueva York desde los años 30 acá para inspirarme. Para aquello de la tecnología del taxi tengo un amigo ingeniero que entonces

trabajaba en la General Motors en Los Angeles, y cuando hablábamos le preguntaba sobre las investigaciones que estaban haciendo referente a aplicaciones futuras en los automóviles. Por ejemplo él me comentaba: "Estamos trabajando con unos radares de ubicación, combinados con planos de ciudades en pequeñas pantallas en el tablero del coche", algo parecido a lo que hoy en día llamamos GPS l, así como más cosas, y yo lo iba anotando todo y luego lo adaptaba al taxi de Harry Canyon. Y hay muchas cosas de aquellas que todavía hoy no se han hecho, como el poder abrir un auto sólo con la voz del propietario.

Al final en *Heavy Metal* acabaste haciendo mucho más que unos fondos: diseños, *storyboards*...

Aquello se dilató más de la cuenta porque el trabajo era muy complicado. Como veían que yo podía cubrir varias áreas, poco a poco fui haciendo más cosas, aunque de una forma esporádica. Ya estando de regreso en Argentina visitando a mi gente me pidieron que volviera porque se dieron cuenta de que aunque yo dibujé completamente el *layout* de mi *sketch*, al ir pasando de unos a otros animadores el personaje se había ido distorsionando y en algunas escenas daba pena, ya no se reconocía al Harry Canyon del principio. El proceso de animación se tiene que hacer con mucho cuidado para no ir deformando el carácter básico del personaje. Así que volví a Ottawa a retocar las escenas que estaban peor. Realmente fui con mucho gusto para reencontrarme con el equipo. Como suele ser habitual en este tipo de producciones, había hecho un montón de amigos. Sólo que esta vez era pleno invierno y me encontré con 20 grados bajo cero. A pesar de ese detalle, el país seguía siendo espectacular.

¿Y cómo es que en tu web tienes páginas de historieta de Harry Canyon?

La editorial *Heavy Metal*, que era la coproductora, me ofreció hacer la versión de Harry Canyon en cómic. Hice dos páginas de prueba y les gustó el resultado, pero empezó a haber problemas con los derechos de la banda sonora y se abandonó el proyecto.

Eso también hizo que se retrasara en vídeo la salida de la película.

Exactamente, aquello paralizó la explotación de casi cualquier tipo de *merchandising* de la película, que económicamente podía haber sido muy interesante.

Aunque no tuvo un gran éxito cuando se estrenó, la película ha tenido varios *revivals*.

Al principio, como pasa siempre, la película dejaba un poco fría a la gente, pero luego, poco a poco, fue encontrando su público. Recuerdo en Madrid, en lo que era el cine Ideal antes de convertirse en multisalas, que no paraban de reponerla.

Ahora está en DVD, en una edición bastante buena, con un documental, diseños, parte de los *storyboards*...

Ha acabado siendo una cosa bastante única. Y el productor, Ivan Reitman, que luego dirigió *Los cazafantasmas*, entre otros títulos, empezó a hacer su pasta con esto. Fue una película de presupuesto bastante normal que luego no paró de generar dinero. Naturalmente en mi caso particular el mayor beneficio fue participar en ella. Fue un verdadero regalo.

¿Qué te parece ahora la película al verla?

Me da un poco de ternura [risas]. Siempre hablando de Harry Canyon, claro. Luego el resultado final, hombre... En la escena del principio, aquella en la que sale una máquina gigante removiendo la tierra, yo había hecho un trabajo muy exhaustivo, definiendo las articulaciones, y luego lo que realmente se vio es una versión muy simplificada de lo que había plan-

Diversos personajes de la cultura popular se dan cita en Ciudad

ES DISTINTO, AQUELLA ERA UNA COMUNIDAD... ORGANIZADA, UN BARRIO CERRADO, TODOS SUS HABITANTES SE CONOCÍAN... ESTO ES TIERRA DE NADIE... SOMOS TODOS EXTRAÑOS ENTRE SÍ... PEREGRINOS, FORASTEROS...
RARO O NO YO NO SERÉ QUIEN COMIENCE DISPARAR; TAMBIÉN A MÍ ME GUSTA DISFRUTAR DE UN POCO DE CALMA Y TRANQUILIDAD...
...DE ACUERDO PERO NO NOS DESCUIDEMOS DEMASIADO, SIENTO COMO UNA LAXITUD PEGAJOSA EN EL AMBIENTE...

teado. Alguna escena se puede parecer en algo a mis dibujos, pero...

Luego la estética de tu segmento fue imitada por Luc Besson en *El quinto elemento*.

Aquello era *Harry Canyon* mezclado con el Moebius de *El Incal*, con Bilal... todo el *Metal Hurlant*. También había más cosas mías, de *Leo Roa*, donde sale un bicho mascota que es sumamente parecido a la especie de elefante pequeño que lleva el más malo de la película, el personaje de Gary Oldman.

Ahora Humanoides tiene un juicio con Besson por lo que "tomó prestado" de *El Incal*.

Ah, pues mira, no sabía esto. Yo creía que Moebius estaba contratado en la película.

A Moebius no le contrataron, pero sí a Mézières.

Entonces se basaron en sus diseños. A mí me gustó mucho la película, es simpática. Está bien hecha, al margen de que hayamos sido homenajeados todo el mundo de la ciencia ficción [risas]. Una vez me llamó Besson precisamente para colaborar con él en otra película, pero había que saber inglés o francés, porque él no quería trabajar con un traductor de intermediario. Fue mucho antes de *El quinto elemento*, después de *Nikita*. Y lamenté no haber podido aceptar el trabajo.

"Hay una especie de lenguaje visual que se ve entorpecido si se utilizan viñetas muy dispares. Aunque sea lícito artísticamente dificulta la lectura."

Con los dibujantes de *Metal Hurlant* a Besson le pasa como a Ridley Scott, que por cierto también dibuja, y muy bien, en un estilo muy Moebius.

En *Blade Runner* había muchas cosas de *The Long Tomorrow*, el mundillo aquel. Para mí también esa historieta es como una especie de Biblia. La vuelvo a mirar de vez en cuando. El trabajo de Moebius es extraordinario.

El "futurismo sucio" estuvo muy de moda un tiempo.

La primera vez que vi en el cine aquel futuro lleno de papelitos me pareció fabuloso. Era el futuro más realista que había visto en mi vida. Hasta entonces seguía con la idea del futuro limpio, aséptico. Pero el futuro en realidad va a ser así, sucio. Y muchos colegas coincidimos en eso.

También a ti te ha influido mucho el cine.

Sí, lo hago casi inconscientemente ya, tiendo a "montar" las escenas como si estuviera viendo una película. Aunque en el cómic esto se hace mucho más libremente, porque te permite poner la "cámara", que no ocupa ningún lugar físico, donde quieras. Por ejemplo, cuando hago un tío saltando de una ventana, aunque no le haga ningún dibujo intermedio para desarrollar la secuencia, procuro que la viñeta siguiente tenga una relación armónica con la anterior, cuidando todos los detalles que acompañan al personaje en su caída: posición de los brazos o piernas, trozos de cristal o madera, etc. Que el lector, viéndolos, pueda reconstruir con facilidad mentalmente el movimiento realizado de una viñeta a otra. Un simple acompañamiento visual que ayuda a ser más fluida la lectura de la historia

En ese sentido eres un narrador muy clásico.

Hay una especie de lenguaje visual que se ve entorpecido si se utilizan viñetas muy dispares. Aunque sea lícito artísticamente dificulta la lectura. Los americanos son especialistas en esto, no siempre con buenos resultados. Y a mí me gusta hacer esas cosas también, pero en contadas ocasiones.

Antes de que volvamos a la historieta. ¿Volviste a hacer algo para el cine tras *Heavy Metal*?

He trabajado en más de quince proyectos. Para el que más he trabajado es para el productor José Vicuña. Esto fue como hace 18 ó 20 años. Era una época en que los americanos descubrieron que podían hacer producciones baratas en España con cierta dignidad, así que le pidieron a Vicuña que diera ideas, y él escribió varios guiones. Luego me los mandaba a mí para que hiciera ilustraciones, que algunas están en el libro *Overload*. Así el proyecto quedaba visualmente aceptable. Todos esos proyectos todavía están en el aire, puede que en algún momento se materialice alguno, nunca se sabe. Hace unos años apareció el director Elio Quiroga con un guión, *Avatar*; hice varios diseños, pero por ahora tampoco se concreta. Lo más reciente es de parte de Chuck Russell, el tipo que produjo y dirigió *La Máscara*. Volvió a contactar conmigo para hacer algo de aventuras, pero de ciencia ficción pura, que puede ser muy interesante. Digo "volvió" porque hace como ocho o nueve años colaboré con él en *Neuromante*, su proyecto de adaptación de la novela de William Gibson. Él tenía los derechos pero al final tampoco se concretó. La idea era tan avanzada para aquella época que ninguna productora se animó a apoyarlo.

REGRESO A LA HISTORIETA

Y después de *Heavy Metal* volviste al cómic.

Al volver de lo del film *Heavy Metal* fue cuando ter-

miné *La estrella negra*. Lo acabó editando Glénat en vez de Dargaud. Hice hasta los fotolitos, por el afán de que no hubiera inconvenientes para su publicación, a lo que Glénat dijo "encantado", y ése fue mi primer álbum en Francia. Por entonces también terminé el *As de pique* para Italia.

Leyendo *La estrella negra* da la impresión de que la historia tarda mucho en arrancar y que luego sin embargo luego todo se resuelve muy rápido.

Es posible, era como para haber desarrollado la historia un poco más. Sí, es posible que diera esa sensación, de que no estaba del todo equilibrada y al mismo tiempo era ideal para continuarla. Pero surgen otros proyectos y uno se va distrayendo. Aunque funcionó bien, todavía está en catálogo. La gente que lee los *Metabarones*, busca más cosas mías y ahí está todavía después de 20 años *La estrella negra*.

La publicación de *La estrella negra* ya te pilla establecido en Madrid. Te integraste rápidamente en el mundillo del cómic de allí.

Sí, todos los viernes nos juntábamos Mario Ayuso, Rafa Doménech, Lorenzo Díaz, Alfonso Azpiri, Rafa Negrete, Chiqui de la Fuente... y estaban también los más "pequeños": Raúl, Pepe Rubies, Javier Olivares o Federico de Barrio entre otros, que estaban empezando. Si bien nosotros éramos, por decirlo de alguna manera, también recién llegados en la profesión, ellos ya nos veían como veteranos. Así que algunos de los "muy" recién llegados a la profesión venían a mostrar sus paginitas, y Azpiri ponía cara de profesional y decía: "A ver... corrige aquí, corrige allá...". Venían con cosas tan dispares de lo que nosotros hacíamos que al principio no sabíamos qué opinar. Aunque eso sí, procuraba no ser dogmático. Era distinto de la época mía de aprendizaje donde si no hacías tal o cual cosa estaba mal hecho.

Los monstruos de cine no eran tan monstruos en Ciudad

Pero de todas maneras la mayoría de ellos tenían buena base y muchos hoy día son grandes profesionales. Sí, fueron buenos y añorados tiempos de integración, de hacer montones de amigos que aún me precio tener.

Cuando los dibujantes argentinos llegan a España en los 80 la impresión generalizada es que tienen un nivel muy alto.

Mucha gente se pregunta: ¿Por qué una cantidad tan grande de dibujantes surge en Argentina? Naturalmente no hay una respuesta concreta a esto. Aparte de los nacidos en el país se sumaron varios pesos pesados como Breccia, uruguayo, por ejemplo, y Arturo del Castillo, chileno. Porque lo que pasaba era que Argentina en aquella época era un poco el paso a Europa, y entonces los dibujantes emigraban antes a Buenos Aires. Supongo que además entonces los profesionales se aproximaban a lo que parecía el centro cultural más cercano. Y en un momento dado se juntaron todos allí. Incluso Hugo Pratt, que era inmigrante italiano pero se desarrolló profesionalmente en Argentina. Y mi generación tuvo la suerte de tener a todos esos tipos escribiendo y dibujando para nuestro deleite y ejemplo. Marcaron a toda una generación de guionistas como Trillo, Saccomano o Sasturain y Barreiro entre otros... Y en dibujantes la lista es muy larga. El nivel de exigencia de las editoriales por este motivo era enorme. Si no te aproximabas a aquellos maestros mas valía no intentarlo si no querías escuchar aquello de: "No, tío, vete a estudiar y cuando aprendas vuelves". Y es posible que, con aquel nivel que tuvieras, hoy en día hubieras podido sobrevivir profesionalmente, pero en aquella época... Podemos suponer que ese nivel de exigencia provocó la buena formación del dibujante medio

El Eternauta desvelaba parte del misterio de la Ciudad

argentino. Si los que emigraron se hicieron conocer internacionalmente y tenían un excelente nivel, también quedaron muchos de igual valía.

CIUDAD

En España leímos *Ciudad* seriada en las páginas de la revista de Toutain *Comix Internacional*. Era tu tercer proyecto largo con Barreiro.

Sí, pero antes había salido publicada en Italia

Luego se editó en álbum en dos tomos que ahora son casi imposibles de encontrar. La serie encaja con ese mundo postapocalíptico de las películas de *Mad Max*, que tanto gustaban en aquel momento.

Todo esto era paralelo. Cuando salió el *Mad Max 2* con Barreiro veíamos aquellos coches blindados con chapas pegadas, nos miramos pensando: "Si esto lo hicimos hace dos años en una historieta que se llamaba *Historia de dos mundos*", y era clavado.

Contabas en una entrevista que la serie fue un encargo de un editor argentino.

No exactamente, Scutti era el director de Buenos Aires de la revista *Skorpio*, que era la misma que la italiana, lo que se publicaba en una salía en la otra. En el caso de *Ciudad*, fue al revés, fue una propuesta nuestra al editor.

***Ciudad* es uno de los mejores guiones de Barreiro.**

Ése y *Parque Chas*, que dibujó Eduardo Risso. Que ese es otro gran dibujante. Cuando empezó a publicar impactó mucho por su gran calidad. En la actualidad Risso está haciendo una serie de gran éxito en USA llamada *100 balas* que es impresionante. Creo que en *Comix Internacional* salieron algunos capítulos de *Parque Chas*.

***Ciudad* empieza como ciencia ficción postapocalíptica, con los protagonistas perdidos en un mundo extraño al que no saben como han llegado.**

Es una ciudad que nadie sabe cuál es y al mismo tiempo son todas.

Y nunca lo explicáis.

Bueno, algo se dice al final de que es algo semejante a un limbo.

Un limbo de personajes de ficción.

Claro, ese es uno de los capítulos más bonitos, cuando aparecen todos los monstruos creados por el cine y la literatura, que cobran vida allá dentro. Incluimos también al Alien, que era el último monstruo que nos tenía fascinados a todos en aquella película que se acababa de estrenar.

De la ciencia ficción convencional pasáis a contar una historia casi metafísica. Porque, al final, lo que descubren los protagonistas es que el sentido de su existencia en la ciudad es seguir buscando respuestas a las preguntas que se hacen sobre su naturaleza aunque saben que jamás van a encontrarlas.

El ascensor aquel del final, ¿a dónde lleva?

Al final salía también *El Eternauta*, convertido en guía de los protagonistas.

Bueno, ese es otro homenaje, a la historia de Oesterheld. Era rendir tributo a algo que nos había impactado mucho en su momento. Dibujé a Juan Salvo lo más parecido que pude al Eternauta de Sólano López. Aparte, si habíamos metido allá dentro a Batman y Robin, aunque fugazmente, entonces teníamos que poner a nuestro personaje de fantasía más querido. Otra historia que me gustó mucho hacer fue nuestro homenaje a Spielberg, con los camiones que no tenían conductor. Había una secuencia en la que unos coches se ven atrapados entre varios de los camiones que hice con mucho detalle.

Es interesante que aparte de las referencias "pop", *Ciudad* sea uno de los guiones más "literarios" de

Barreiro. A su manera encaja con cierta literatura sudamericana de la época.

Yo también lo creo así. Como anécdota curiosa te puedo contar que esa historieta se la llevé a Toutain y me la rechazó, me dijo que no. "Que ese estilo en este momento...". Creo que le parecía demasiado rara. Pero después, cuando yo empecé a publicar *Cuestión de tiempo* en la revista *1984* y la gente comenzó a interesarse por mis trabajos, me pidió más material; entonces le volví a ofrecer *Ciudad*, que ya se había publicado en Italia, y me dijo: "Hostias, esto es lo que a mí me interesa". Y en la presentación del primer número de *Comix Internacional* Toutain decía algo así: "esta historieta está hecha especialmente para nosotros" [risas]. También decía, cuando le comentaba que *Comix Internacional* era la mejor revista que editaba, que era la que menos dinero le daba.

¿Cómo es que en tu página *web* hay planchas de *Ciudad* a color?

Ese color no está hecho por mi. Es de una versión italiana. Es un poco rudimentario.

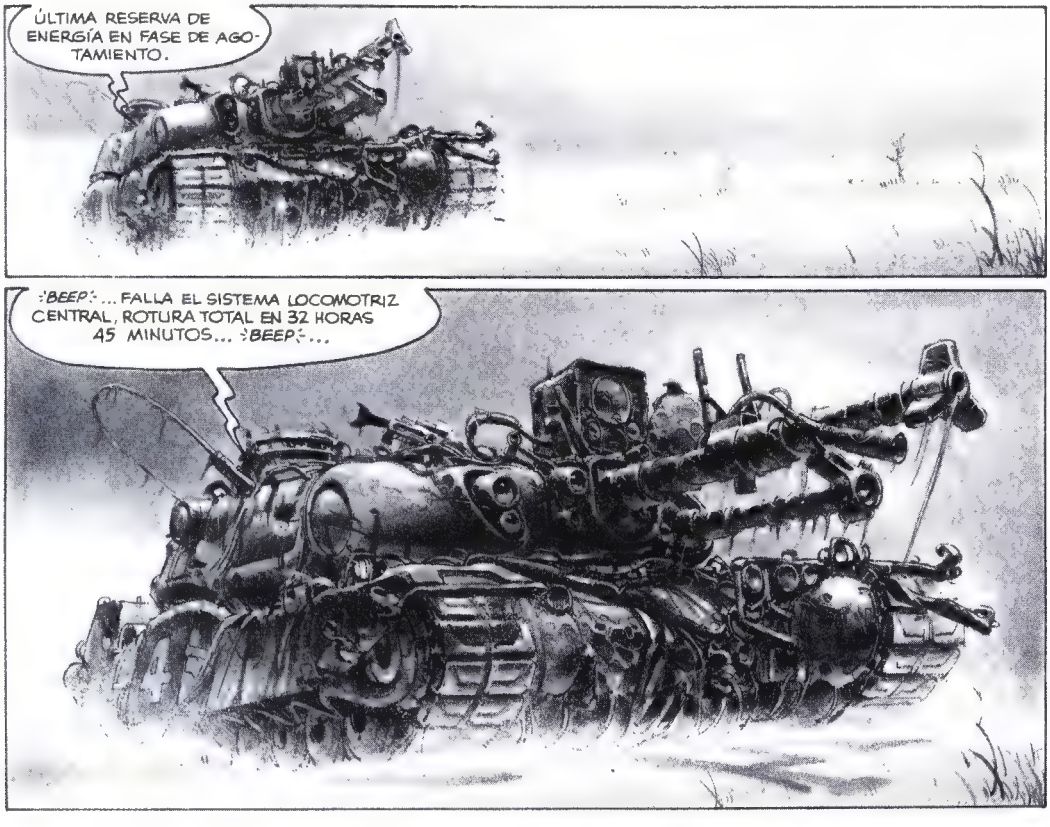
Se pierde la línea.

Y eso que me dijeron cuando lo estaban coloreando que tendrían mucho cuidado. ¡Pues menos mal! Pero bueno, nunca protesto demasiado por estas cosas. Aunque yo por mi lado, por experimentar, he coloreado algunas páginas de *Ciudad* con acuarela liquida, sobre copias de los originales. Pensé que seria interesante reeditarlo alguna vez a color. Pero hay que trabajar mucho, son muchas páginas y no tengo tanto tiempo.

¿No se te hace raro volver sobre un trabajo que tiene tantos años?

No creas, es interesante ver el viejo trabajo con una nueva vitalidad. A veces me han propuesto que se lo dé a otra persona para que lo haga, pero como soy un egoísta no me decido. Naturalmente que hay profesionales que lo harían muy bien, pero en el fondo me gustaría hacerlo a mí. Por este motivo todavía el proyecto esta en el cajón. Quizá la razón mas profunda sea que no quiero traicionar su imagen original en blanco y negro.

Residuo. La guerra que nunca acaba (del álbum Cuestión de tiempo, 1984)


ÚLTIMA RESERVA DE ENERGÍA EN FASE DE AGOTAMIENTO.
:BEEP:... FALLA EL SISTEMA LOCOMOTRIZ CENTRAL, ROTURA TOTAL EN 32 HORAS 45 MINUTOS... :BEEP:...

PARADOJAS

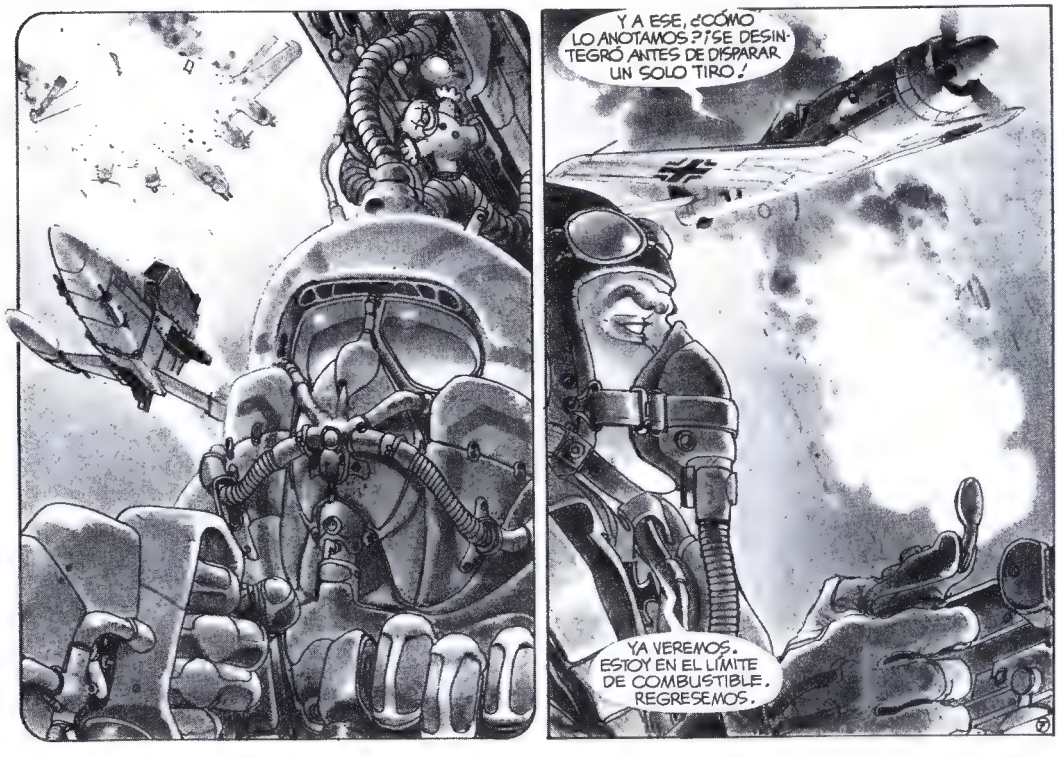
Como en el cine de James Cameron, en tus historietas hay una enorme fascinación por la parafernalia militar, puesta paradójicamente al servicio de historias profundamente antibelicistas.

Sí, es una dualidad. Un avión de combate es un arma sumamente destructiva, pero su estructura, su estética, me son fascinantes... esa pregunta me la he hecho muchas veces. Joder, si lo primero que hago cuando llego a un país nuevo es preguntar dónde está el museo de aviación, en vez de ir al Thyssen de turno, cosa que también voy, pero más tarde, porque primero corro a ver cómo son, por ejemplo, los tanques de la Segunda Guerra Mundial que puedan tener. Cuando leo cosas de estos temas, sobre tanques, por ejemplo, me pregunto... ¿cómo es posible que un proyectil atraviese un blindaje de un artefacto súper sofisticado estructuralmente, de esta manera? Tengo un amigo en Madrid, el Rodri, que es un experto en todas las cuestiones de tecnología militar. Y me dice: "Oye, es porque los proyectiles perforantes, en el primer tercio del cono, tienen una especie de ácido que al impactar quema las capas de blindaje, y cuando se agota ya está dentro y estalla la carga explosiva". Todo esto produce fascinación y terror al mismo tiempo. Piensas que en el tanque están protegidos de cualquier impacto, que es casi indestructible y qué va. Cuanto más se progresa en los blindajes más se progresa en cómo perforarlos. Y lo peor es que allí dentro van cuerpos humanos, por lo general chicos de no más de veinte años, conduciendo aquello, creyéndose todopoderosos, invulnerables. Todos estos sentimientos y contradicciones se ven reflejados casi inconscientemente en mis guiones.

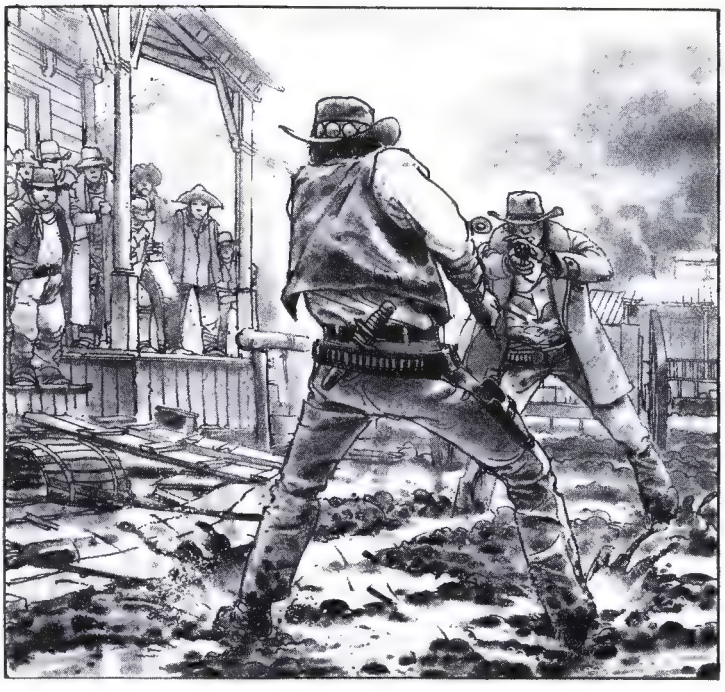
¿Pero por qué vuelves una y otra vez a ese tipo de historias?

No sabría decirte con exactitud, pero supongo que es por que la guerra en sí me parece una cosa tan alucinante en cualquier sentido que sea, una cosa tan incongruente, que me convierte en una especie de testigo hipnotizado por esa violencia humana en su mayor exponente. Esto de luchar y eliminarse físicamente un contingente humano a otro, cuando, en otras circunstancias, esas mismas personas se pondrían a tomar cervezas juntos, a convivir, a mezclarse, reírse, qué sé yo... pero llega un momento dado en que todas esas cosas se olvidan, y colectivamente se convierten en un monstruo, es tan absurdo... en fin, hay miles de excusas y de justificaciones para esto, ¿pero quien las cree realmen-

Entropía, otra de las historias reunidas en Cuestión de tiempo


Y A ESE, ¿CÓMO LO ANOTAMOS?¡SE DESINTEGRÓ ANTES DE DISPARAR UN SOLO TIRO!
YA VEREMOS. ESTOY EN EL LÍMITE DE COMBUSTIBLE. REGRESEMOS.

te? Quizás no tiene nada que ver, pero da la casualidad que yo nací en plena Segunda Guerra Mundial, y mi fecha de nacimiento coincide con los mayores bombardeos americanos sobre Alemania. Mas tarde, a los pocos años, fue la guerra de Corea y, según paso mi niñez y adolescencia, se dieron un montón más de conflictos de mayor o menor importancia; o sea, casi toda mi vida viendo lo mismo. También en este caso Oesterheld, que a través de sus historias indagó constantemente en estos temas tuvo algo que ver, ya que nos "corrigió" la forma de ver este tipo de cosas intoxicadas por el cine que nos llegaba cuando éramos niños, donde los héroes seguían bien planchados después de salir de una trinchera. Gracias a él descubrimos que los japoneses de pronto también tenían familia, y no eran unos monstruos amarillos. Oesterheld nos dio la otra versión. No es que él lo hiciera de forma doctrinaria, pero por ejemplo nos mostraba que no todos lo alemanes eran nazis, que eran simples seres humanos envueltos en la misma desgracia.



8 y 1/2, única incursión de Juan Giménez en el western (recopilada en Cuestión de tiempo)

Tenías una historieta que se llamaba *Residuo*, que aunaba todas estas cosas, en ella un tanque de una guerra futurista sigue funcionando, y matando, después incluso de que sus tripulantes hayan muerto.

Efectivamente. Esa es una de las paradojas "clásicas" que usé más de una vez como base en mis historias.

VIAJANDO EN EL TIEMPO

Es en las historietas cortas que dibujas para las revistas de Toutain cuando realmente maduras como colorista.

Bueno, podríamos decir que sí. En aquellos tiempos todo eran titubeos, no sabía muy bien cómo hacerlo... estaba tratando de descubrir el sistema que mejor me iba, el más practico.

Son las historietas que aparecen en *Cuestión de tiempo*.

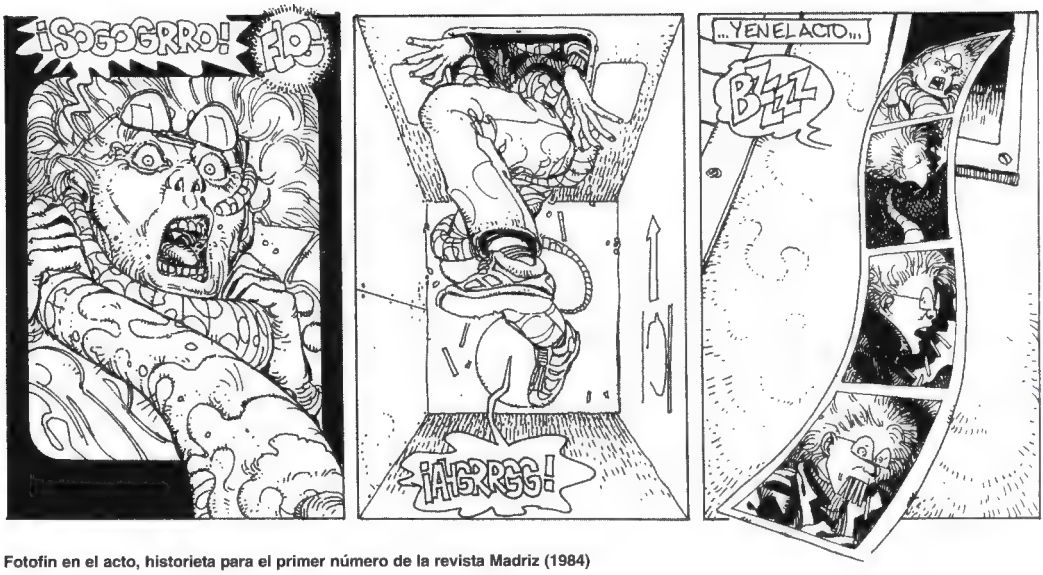
En aquellas historias experimentaba a medida que avanzaba, lo que hacia muy lento el trabajo. Ahora veo los originales y me parecen que están bien, aunque a mitad de camino de lo que hago ahora. Pero la técnica era la que más se acomodaba para tener un buen ritmo de trabajo, que es algo primordial en esto del cómic. Hay que intentar ser lo más rápido posible. Y la acuarela liquida me permitió, una vez encontrada la formula, ser muy rápido. En el caso de las ilustraciones el problema es distinto y puede ser más cómodo aplicar otros materiales, como el acrílico, por ejemplo. Pero para historieta la acuarela me obliga a hacer originales más pequeños, lo que ayuda a minimizar el problema de la humedad que ondula el papel, porque si éste fuera muy grande aquello sería imposible de trabajar con cierta precisión. Y al mismo tiempo los originales de dimensiones ajustadas me permiten trabajar con la mesa plana, porque ya llego a toda la superficie del original con comodidad, en vez de tener la mesa con inclinación, que en particular me fastidia un poco. Aunque debo reconocer que las cervicales me pasarán factura tarde o temprano

Otro tema que te interesa mucho dentro de la CF son las paradojas temporales; es el que trata *Cuestión de tiempo*.

Ese juego con el tiempo me resulta muy atractivo, la idea de poder alterar el tiempo y revivirlo de nuevo o anticiparse a él, es fascinante.

En ese álbum dibujaste también tu único *western*.

Fue un capricho. Quería hacer un *western* y en especial



Fotofin en el acto, historieta para el primer número de la revista Madriz (1984)

el clásico duelo. El trabajo más fuerte fue adaptar esa idea a una paradoja temporal. Me gustan mucho los *westerns*. Moebius domina ese tema de una forma impresionante, no hay mas que ver el *Teniente Blueberry*. Pero para mí el impedimento fundamental para desarrollar más este tema es dibujar correctamente los caballos, elemento imprescindible en cualquier historia del oeste que se precie. Muchas veces Bonelli, el editor de *Tex* en Italia me dice: "Eh, Giménez, ¿cuándo me vas a hacer un *Tex*?", y yo le digo: "Si me das un guión que suceda dentro de un tren, cruzando el desierto, para que entonces las escenas se vean siempre desde las ventanillas con el vapor de la máquina y el polvo tapando las patas de los caballos... pues entonces vale" [risas]. Con aquella historia corta disfrute mucho, con la estética. No descarto hacerlo otra vez.

Tu siguiente álbum, *Juego Eterno*, reúne la segunda tanda de historietas cortas para Toutain. La historieta que quizá más se recuerda es *La princesa dormida*.

Esa historieta la escribió Lorenzo Díaz. Yo, por mi parte, lo que quería era probar de hacer una historieta sin la línea de apoyo, que cada viñeta fueran como pequeñas ilustraciones. Lo intenté utilizando la acuarela sin el perfilado de tinta china. Para esto usé plumas fuentes normales, cargadas con un color neutro, gris en este caso, que coloreándolo encima prácticamente hacía desaparecer la línea base original. Lo que permitía el resultado más cercano a la ilustración fotográfica que pretendía. Tardé... dos meses y medio. Una burrada de tiempo. Pero al final este esfuerzo fue compensado porque esta historia fue premiada un montón de veces, y lo que es doblemente interesante, aprendí mucho haciéndola.

Te atreves ahí con algo que tampoco habías tocado mucho hasta entonces: caballeros medievales, fantasía...

Por curiosidad profesional iba tocando todos los temas para ver si me sentía cómodo con ellos y volver luego a abordarlos si me entusiasmaba la prueba. Y ahí tropezamos nuevamente con un caballo, rudimentariamente solucionado, pero no se nota demasiado, menos mal.

Tampoco es para tanto...

Eso quiere decir que los adornos dieron resultado [risas].

TOUTAIN EDITOR

En aquella época te convertiste en uno de los autores más populares de las revistas de Toutain, junto a Richard Corben, Horacio Altuna...

Los lectores me votaron varios años seguidos como el preferido en las dos disciplinas de mejor historieta y mejor dibujante. Según las votaciones aquellas yo les ganaba a todos por un solo voto. Salvando las pequeñas dudas que pueda tener respecto al sistema de votación, que yo me quiero creer [risas], me sentía realmente gratificado.

¿Cómo era Toutain?

Personalmente un tipo muy agradable. Obviamente tenía un pequeño "defecto" nada más, que era el ser editor [risas], pero lo demás bien. Afortunadamente nunca tuve mayores problemas. Su mayor virtud, a mi entender, era que le gustaba el cómic sobre todas las cosas y que disfrutaba con su trabajo. Sabía lo que quería y

conocía el medio. No era el caso de personas que son directores de una editorial como podían serlo de una zapatería, y podríamos caer en la tentación de pensar que eso hasta es lógico, porque al final una editorial no deja de ser una empresa que tiene que tiene que dar beneficios sobre todas las cosas. Pero Toutain no era de estos.

FLECOS

Llegaste a hacer alguna historieta para la revista *Madriz*, cuyo número 1 tiene fecha de Enero de 1984.
El socialismo estaba recién llegado a este país y entre otras cosas había dinero en los ayuntamientos para apartados culturales. Felipe Hernández Cava, que llevaba la dirección de la revista *Madriz*, la creó con la idea de dar una oportunidad a jóvenes valores. Pero se dio cuenta de que para que tuviera un poco más de fuerza, aparte de su bajo precio —valía como diez céntimos, una pavada testimonial—, vendría bien que colaboraran, al menos en los primeros números, dibujantes más conocidos. También colaboró Carlos Giménez, por ejemplo. Alcancé a publicar en seis o siete números. Eran historias de dos páginas, casi un *sketch*, agradables, simpáticas. Las pagaban bien y a todo el mundo por igual, también a los chicos mas novatos. Al ser historias cortas posteriormente las he podido vender en más de una ocasión. Incluso una de ellas la he coloreado.
Leí en alguna parte que *Basura*, el álbum que ilustraste sobre guión de Carlos Trillo, tenía que haber sido el principio de una serie.
Bueno, eran originalmente dos libros. Pero se quedó en uno solo porque hubo problemas de planificación. La editorial de turno la suspendió temporalmente y eso fue fatal, la cosa se fue dilatando en el tiempo, entraron otros proyectos, otras ideas... otras editoriales... de todos modos no podríamos decir que una continuación sea imposible.
Era un álbum muy denso, se notaba que la historia estaba pensada para más páginas. Con temas clásicos de la ciencia ficción como la desconfianza hacia los gobernantes, que nunca tienen en mente los intereses de aquellos a quienes gobiernan...
Concretamente en *Basura* el tema de fondo es lo que está pasando en la actualidad en algunos países menos desarrollados, que para subsistir económicamente alquilan terrenos para que echen su basura en ellos los países ricos.
Hiciste una versión en blanco y negro para Argentina.
Eso fue un capricho vanidoso personal. Los fans en Argentina se lamentaban: "En las revistas de aquí no se va publicar, porque esta hecha a color, que es muy caro", decían. El ego me empujo. Hice la versión a partir del original de la tinta, que siempre conservo. Traté de completar lo que antes iba en color con líneas simples y texturas. Fue elemental pero efectivo.

LOS 90

***El cuarto poder* salió en el 90 y lo publicó originalmente Dargaud.**

Secuencia de El cuarto poder (1989)

Sí, lo hice ya aquí en Sitges, donde vivo desde que me fui de Madrid al final de los 80.

En España salió mucho más tarde.

Lo editó Toutain en revista en aquella época y luego Norma en álbum, en el 99, que es la edición a la que te refieres.

***El cuarto poder* es un guión tuyo y es una historia muy desesperanzada, muy pesimista. Es de nuevo la historia de una sociedad imperfecta, de una guerra futurista interminable, pero esta vez sin un atisbo de esperanza.**

Sí, y no sólo por el tema de fondo apocalíptico y desesperante de la historia. Después, cuando pensé en continuarla, decía: "¡Pero cómo reconstruyo algo de esto, si aquí no queda nadie vivo!". Había cerrado todos los caminos, había cortado todos los cabos de una posible salida para continuarla con cierta lógica. Pero algo se aprende de los colegas guionistas, como Jodorowsky, por ejemplo, al que le importa poco haber "matado" a un personaje importante ya que luego lo recrea de una gota de sangre seca y sigue con la historia. Pues aprendida esta formula básica, me animo a solucionar cualquier problema de supervivencia de un personaje dentro de una historia. Volviendo a la desesperanza, no sé, la verdad, cómo me surgen las historias así. Mira, evito en lo posible los finales típicamente felices. Festejo íntimamente cuando veo una película en la que al personaje le sale todo mal y pierde, porque hasta a él, aunque sea un héroe, le pueden salir mal las cosas y fracasar. Y en este caso seguí este principio pesimista. Por otro lado a veces me da miedo ser moralista. También pienso que explicar demasiado las cosas es ofender un poco al lector, aunque esto ya es otro rollo. Volviendo al fracaso del héroe, casualmente el otro día vi *Fallen* en la televisión... con Denzel Washington.

Que en ese sentido es una excepción.

Claro, piensas, ¿cómo sale este tipo del problema tan gordo que tiene? Está luchando con el diablo. No podría ganar nunca, si se quiere ser coherente con la historia. ¡Y no gana! Esto es lo que creo es un final para esa historia, lógico, aceptable. Me gustó.

De esa época es también *Leo Roa*, un álbum en el que cambias de estilo, para hacer algo más ligero.

Claro, porque eso se hizo para un suplemento dominical, el del periódico *ABC*. Ahí, como no podía ser de otra manera, salió una versión *light*, digamos, porque la que luego salió en libro editada por Dargaud estaba

Los ojos del Apocalipsis, terror sobrenatural con guión de Roberto del Pra (1990)

completa, es decir, con partes eróticas. Recuerdo que en *ABC* estaban intentando reforzar los suplementos dominicales y buscaban una historieta juvenil, así que propuse un personaje joven, un poco chapuzas, de profesión periodista, un periodista del futuro. Fue muy complicado hacer esta historia, porque eran cuatro páginas semanales. Aunque empecé con razonable anticipación, antes de comenzar a publicarla no podía casi seguir el ritmo de entregas semanales. Medí mal mis posibilidades, fue una pesadilla; además, para colmo, el guión lo iba resolviendo según salía la historia, con lo cual era muy angustiante pensar que no tenia ni idea de cómo arreglaría cada problema que planteaba para la semana siguiente. A pesar de todas las angustias la historia quedo finalmente sólida, coherente.

Luego la rehiciste para la revista *Zona 84*.

Sí, esa es la versión del álbum que en España no salió y editó Dargaud. Luego la segunda parte la sacó Humanoides, con el mismo protagonista y personajes pero ampliando su radio de acción, metiéndolo en reportajes a través del tiempo, volviendo a mi tema preferido. El tercero quería que fuera ya todo de viajes temporales, pero surgió la propuesta de la editorial de hacer *La Casta de los Metabarones* y esta idea quedo aparcada, también, por el momento.

Otro proyecto que al final se quedó colgado fue *Los ojos del Apocalipsis*.

Esto aquí lo sacó la revista *Top Comics*, de Ediciones B. Se suponía que lo iban a editar en libro, pero no. También era una historia con muchas posibilidades para continuarla.

Otra "víctima" de los *Metabarones*.

No, esta fue "víctima" de la editorial, porque la editorial francesa, Bagheera, era nueva y pensamos que había que colaborar con ella para que funcionara, pero al final fue la editorial la que se olvidó de colaborar con los dibujantes, y nunca pagó derechos de autor por publicaciones posteriores, exceptuando un básico y elemental anticipo. Alguna vez veremos qué se hace al respecto. La historia quedó parada por este motivo.

El guionista era italiano.

Roberto Del Pra. Le conocí a través de Dargaud, nos presentó Moliterni. Le comenté que me gustaría hacer "una historia de Vietnam" y él, rápidamente, me dijo: "Pues yo tengo una". La idea fue precursora de la serie de TV *Expediente X*. El protagonista era un investigador de temas paranormales. Era linda para seguirla porque había mucho campo que explorar.

Y después de hacer varios álbumes para Dargaud, te marchas a Humanoides.

Dargaud, recién terminado *El cuarto poder*, que fue mi primer álbum para ellos, decidió alivianar la carga... A

Portada para el nº 11 (febrero 2001) de la edición americana en comic-book de La Casta de los Metabarones

ver cómo lo digo, porque tampoco era muy clara la cosa... Hubo un cambio de propietarios y llegaron unos de tendencia muy conservadora, así que se reorientó la línea que la editorial llevaba hasta el momento, dirigiendo todas sus publicaciones a niveles de edades más juveniles, o sea, solamente para niños o adolescentes. Todas las situaciones escabrosas dirigidas a adultos había que eliminarlas de los guiones. Nos proponían hacer ciencia ficción *light*, pero solamente en el sentido erótico; la violencia podía pasar, pero lo otro no. Si estábamos de acuerdo con esto podíamos quedarnos trabajando para ellos sin problemas, ya que nos consideraban como buenos profesionales, etc. Para plantear esto invitaron a todos los colaboradores a París, y también fue Horacio Altuna. Nos aclararon que si no queríamos seguir con ellos había otra editorial que estaba interesada en nuestro trabajo, que resultó ser Humanoides, que acababa de sufrir una reestructuración después de pasar por uno de sus baches comerciales y estaba intentando aumentar su plantilla de dibujantes. ¿Qué allí no había problemas de censura? Pues estupendo. Nosotros ya veníamos medio escaldados de Sudamérica con esto de la censura y tonterías de ese

¡AAAGGGH!
¡LE HAS DECAPITADO! ¡ASESINO!
INJÉRTALO EN UNA MÁQUINA. SU CUERPO PUEDE VIVIR, ES CARNE DE ODA Y MÍA SU ESPÍRITU, HIJO DE TU DEGENERACIÓN, DEBÍA SER DESTRUIDO..

Los miembros de la Casta de los Metabarones son capaces de sobreponerse a cualquier pérdida (del Vol. 4, Oda la bisabuela. 1999)

tipo, así que nos fuimos a Humanoides, donde nos prometieron hacerse cargo de los libros en los que estábamos trabajando y del fondo editorial. Por eso el segundo *Leo Roa* ya lo publicaron ellos.

Y en los 90 se tambalea la industria del cómic. Tiene problemas en toda Europa pero aquí se hunde.

Fue como un final de los míos. Terrible. En Francia los bancos empezaron a tratar de salvar de la quiebra a todas las editoriales en dificultades haciéndose cargo de ellas, colocando expertos en finanzas que no tenían ni idea sobre guiones ni dibujantes. Y después de algunos años de incertidumbre, poco a poco las aguas casi volvieron a su cauce. Una de las razones de esta crisis fue que al final de los 80, en Francia, se publicaban demasiados álbumes al mes, no paraban de salir los títulos, por lo cual no aguantaban mucho tiempo en exposición en las librerías, siendo las devoluciones incalculables. Los libros se acumulaban en las naves industriales sin vender. El mercado se saturó a la par que bajó la calidad. En España en la misma época paso algo similar. Debido a la fuerte pérdida de calidad la gente se decepcionó mucho y el nuevo público que se generó en los ochenta se acabó cansando. La poca afición que se había creado fue perdiendo interés por el cómic. Con lo que, entre otras cosas, se perjudicó la producción nacional, siendo más fácil, para abastecer la demanda "comiquera" estable, comprar todo el material en el exterior.

LOS METABARONES

¿Cómo comienzas a colaborar con Jodorowsky?

Cuando iba a hacer el segundo álbum de *El cuarto poder*, ya con Humanoides, ellos me propusieron trabajar con Jodorowsky. Primero me hablaron de la serie *Megalex*, que luego fue a parar a Otomo, que tampoco la dibujó.

Al final la ha dibujado Fred Beltrán.

A mi me gustó más lo de *La Casta de los Metabarones*. Aunque eso surge después, porque la propuesta inicial era dibujar las aventuras del Metabarón. Ese fue el gancho con el que piqué. Jodorowsky me dijo que íbamos a empezar rehaciendo ocho páginas que Moebius había dibujado con el encuentro entre el Metabarón y Animah, para un álbum fuera de colección, *Les Mysteres de l'Incal*. Cuando diagramé esas ocho paginas a mí me

salieron doce, y fue cuando en la editorial salieron con la novedad: "No, no vamos a hacer las aventuras del Metabarón, vamos a hacer los ancestros, el árbol genealógico, *La casta de los Metabarones.*"

Al principio parece que era un proyecto que no te entusiasmaba especialmente al incorporar más elementos fantásticos que de ciencia ficción.

Es que no se aclaró bien en un principio cuál era la línea de la serie. Yo había imaginado una *space opera*, y al cambiar, aunque luego lo valoré como positivo, me trastrocó un poco. De pronto me vi dibujando armaduras. Un poco porque me pareció que había que encararlo así, ligando ciencia ficción con las imágenes de los guerreros samurai del Japón antiguo y la Edad Media. Nadie me lo sugirió, pero me dije que si iba a crear un mundo atemporal, lo mejor era sugerir al lector que el comienzo de la saga se desarrolla visualmente en su pasado, por lo que recurrí a imágenes históricas de nuestro pasado real. Las portadas por ejemplo son retratos un poco al estilo de Rembrandt, y la estética de las últimas películas de Kurosawa sobre guerreros samuráis fue también una fuente importante de inspiración.

¿Y no crees que el no haber dibujado las aventuras del Metabarón sino de los Ancestros, es lo que ha hecho que la serie se convierta en un producto realmente único, más alejado de la sombra de Moebius, que fue el creador visual de los personajes?

Podemos suponer que sí. Salió algo muy distinto. El personaje del Metabarón tenía vocación de ser un superhéroe normal pero a la europea, que luego entró argumentalmente y visualmente en otros temas menos convencionales.

¿Moebius se lleva un porcentaje de los beneficios de los álbumes, no?

Sí, como creador original del personaje.

Lo primero que sorprende de la serie de *Los metabarones* es lo violenta que es.

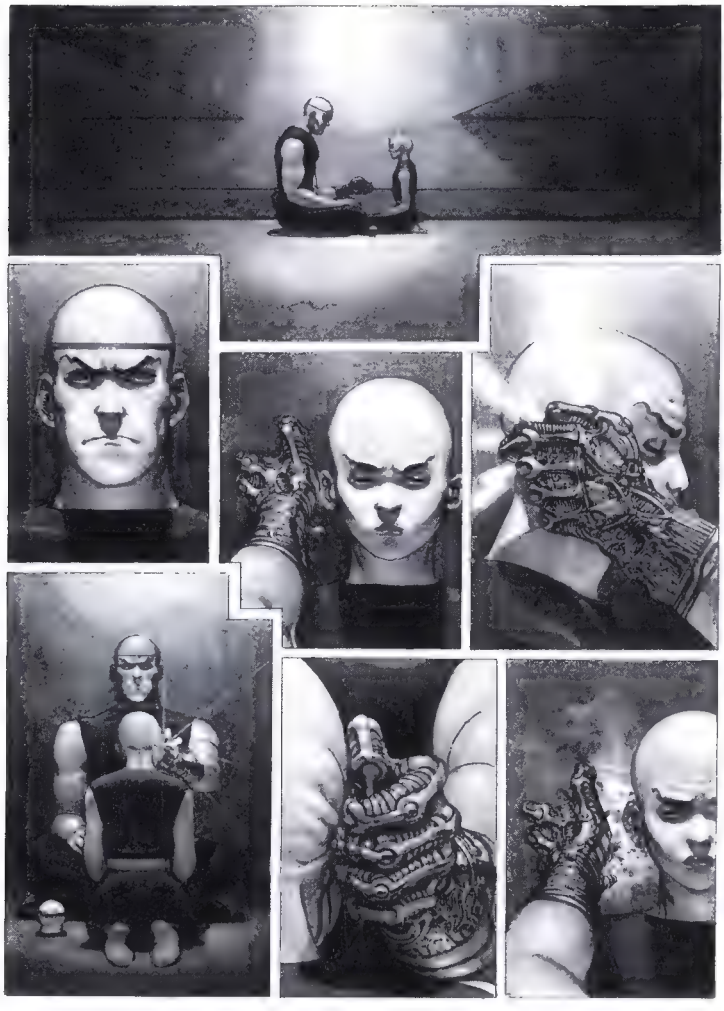
A pesar de que lo niego, en el fondo debo de ser también un poco morboso. Por ejemplo, el guión propone: "...está atravesada por algunas agujas", y en vez de poner "algunas" le dibujo doscientas [risas]. Supongo que es el morbo que tiene uno en el subconsciente, que aflora aún más con la lectura del guión de Jodorowsky, ampliándolo visualmente. A los americanos esta historia les impacta mucho en ese sentido, les parece alucinante. No sé si sentirme halagado o no. Tengamos en cuenta que son pocas las historias de Alejandro que no tienen ese componente provocador y violento. En este caso tiene mucho que ver la forma visual de mostrarlo. El color plano, por ejemplo, te distancia un poco del impacto visual de cualquier situación. Sin embargo el dibujo realista tratado con volúmenes y color directo que hago yo surte más efecto.

En estos tiempos tan pudorosos choca mucho.

Supongo que sí, me temo que colaboro demasiado en

Los Metabarones tiene un encuentro inesperado con la censura

¡SÍ, DE UNA PUTA! ¡PERO NO UNA COMO TÚ, PALEOZORRA, SINO LA MEJOR! ¡LE PUEDO PAGAR UNA FORTUNA!
YES, A PROSTITUTE! BUT NOT ONE LIKE YOU, PALEO-WHORE, ONE OF THE BEST! I CAN PAY A FORTUNE!



Revisando a Moebius (del primer volumen, Othon el tatarabuelo)

eso, aunque sea por exigencia del guión, inventando máquinas que solo sirven para mutilar personas.

Mutilaciones que son parte importante del ritual que lleva a los Metabarones a considerarse adultos.

Es algo muy arquetípico.

¿La edición americana sale tal cuál?

No, se censuró. La iban a mutilar en la misma editorial, pero pedí por favor que los retoques los hiciera yo. Eran pavadas, especialmente tapar pechos... pero preferí hacerlo por que me aseguraba de que el retoque se integrara con precisión, sin que se notase. Para lograrlo trabajé sobre una fotocopia del original de la tinta, sólo de la parte a cambiar, disimulando los limites del "parche" con los mismos colores originales. Luego se montaba todo el conjunto digitalmente

Dibujar los *Metabarones* te obliga a diseñar un mundo nuevo casi cada pocas páginas. Debe de ser agotador generar tantos conceptos, como diseñar tres o cuatro películas en cada álbum.

El factor aburrimiento ayuda mucho. Cada diez páginas me empiezo a cansar de dibujar el mismo ambiente y prefiero cambiar todo lo posible aun no sugiriéndolo el guión. Pero muchos dibujantes que hacen siempre lo mismo, inclusive durante años, no sólo ahorran esfuerzo sino que paradójicamente son los que tienen más éxito, porque son los que el público recuerda con más facilidad. Desde un principio, la producción fue más lenta de lo que debía justamente por tratar de enriquecer cada libro con buenas y variadas atmósferas. Para colmo, la cantidad de páginas por cada álbum se planteó, sin premeditarlo, en 62 sobre las típicas 46 que tenía la serie de *El Incal* de Moebius. Lo que amenazaba con tardar más de la cuenta entre libro y libro, cosa no muy buena para una serie nueva que trata de hacerse conocer. No quería que pasaran dos años entre cada álbum. A pesar de eso, logré terminar un libro cada diez meses, eso sí, trabajando sin parar ningún fin de semana todo ese tiempo. En el quinto paré un poco, momento en el que la editorial decidió sacar el titulo *Los Ancestros,* que lleva una historia corta, que me sirvió como un recreo, para seguir con la serie pero sin hacer todo un libro entero. Luego volví a coger ritmo.

Ahora estás dibujando el octavo álbum, que será el último que dibujes de la serie, al menos durante un tiempo. Parece que otros dibujantes van a empezar a ilustrar historias que ocurren en el mismo universo.

Sí, con este libro termina la saga, se completa el árbol genealógico ya que ha nacido el "Sin Nombre", que es

el último Metabarón. Ya hemos hablado con la editorial sobre una continuación del personaje pero en tiempos mas dilatados, porque uno ya es viejo y puede permitírselo. Entonces haría un "súper" Metabarón. Aunque después de hacer durante todo este tiempo los *Metabarones* ya no me cuesta el mismo esfuerzo, y no sufro tanto como con las primeras entregas, la secuencia tan continuada de trabajo no me permite hacer otras cosas. Han sido casi nueve libros en diez años. ¿Sabes lo que pasa? Que quiero hacer mis cosas, retomar algunos títulos propios. Además, se me van acumulando ideas, entre ellas una vieja aspiración, que voy a intentar cumplir lo antes posible, que es hacer una buena historia de aviación, con un guión mío que ya estoy madurando; un solo álbum, quizás, pero algo en lo que pueda sacarme el gusto de dibujar máquinas de la Segunda Guerra Mundial, con una historia que tenga un fondo con fundamento, que tenga sentido, que no sea sólo una excusa para dibujar aviones lanzando bombas; algo en la línea de Oesterheld o Barreiro. Bueno, me he puesto el listón un poco alto, ya veremos que sale.

Aparte de ti, casi los únicos dibujantes que ahora mezclan de forma efectiva tecnología "realista", fantasía y ciencia ficción son los japoneses, como Masamune Shirow. Va a ser difícil encontrar dibujantes occidentales en esa línea para *Los metabarones*.

O bien se tendrá que afrontar el tema de otra manera. Nadie es imprescindible... qué pena [risas]. De todos modos podrían ser varios dibujantes, haciendo diferentes tipos de historias. Siempre partiendo de *La casta de los Metabarones*. La historia es tan compleja con su ciclo vital de padres, hijos, abuelos y tal, que hay varios puntos de partida para varios tipos de dibujantes.

"Para mí Barreiro era mi otro yo en la historieta. Era insuperable haciendo historias de acción. Pero nuestros caminos e intereses profesionales no eran los mismos."

GUIONES Y GUIONISTAS

Con el tiempo llegaste a ilustrar algún guión de Oesterheld.

Sí, cuando estaba en su apogeo la revista *Fierro*, en Buenos Aires, en una etapa de resurgimiento de la historieta en Argentina durante los 80. Fue gracias al director de la revista, Sasturaín, que había sido el guionista de Breccia en *Perramus*. En realidad lo que yo hice fue un *remake*. Hablando un día con Sasturaín le dije que yo no conocí a Oesterheld, y que una de las asignaturas pendientes que tenía era dibujar uno de sus guiones. Y él me dijo que eso tenía solución, porque todavía creía que había por allí guiones suyos que no se dibujaron, que la viuda de él había guardado. Pero al final no hubo forma de conseguir lo que quería Sasturaín, y en reemplazo me entrego un montón de revistas antiguas de *Hora Cero* y me propuso que rehiciera alguna de ellas. Elegí una muy cortita y la desarrollé a mi manera, y esa fue mi colaboración "post mortem" con Oesterheld. Por cierto esta historia salio publicada en uno de los últimos números del *Comix Internacional*.

Me da la impresión de que con el guionista que mejor te entendiste fue Barreiro.

Por gusto temático Barreiro era el que me hacía, aunque no de *ex profeso*, digamos, el traje a medida. Para mí Barreiro era mi otro yo en la historieta. Era insuperable haciendo historias de acción. Pero nuestros caminos e intereses profesionales no eran los mismos, y en el 83 cuando él se fue a vivir a Italia después de estar París un par de años, prácticamente ya no colaboramos más juntos, cosa que lamenté siempre. Ricardo era diez años más joven que yo, y cuando falleció a los cuarenta y nueve seguía siendo una maquina de parir ideas.

Decías antes que era de trato difícil.

Todo el mundo lo respetaba profesionalmente, pero era un tipo que padecía de ciertas carencias que lo hacían, a veces, difícil de soportar. No tenía control al hablar, era una persona muy directa y hería a los que lo rodeaban, por lo tanto se creaba muchas enemistades. Y era un tipo con un coeficiente intelectual muy elevado, sumamente inteligente pero autodestructivo. Todo lo que hacía era desmedido; si bebía, lo hacia hasta caer redondo; si fumaba, se destrozaba la garganta hasta no poder hablar. Al final esos fueron los excesos que acabaron con él [emocionado]. Cuando sabía que estaba sentenciado tuvo la caradurez de decir: "Muchachos, la semana que viene ya no nos veremos". Y así fue.

¿Barreiro te marcaba mucho la planificación desde los guiones?

No, sólo lo imprescindible. Me dejaba libertad absoluta en ese punto. Siempre trabajábamos por carta; él estaba en Buenos Aires y yo seguía en Mendoza. Inclusive yo trabajé mucho tiempo con él sin conocerle personalmente, ese era otro de los milagros.

Parecía que estuviéramos viviendo en la misma casa y había 1.100 Km. de distancia entre nosotros. Y no había correo electrónico como ahora. Como dibujaba muy bien, me mandaba los guiones llenos de dibujos en los márgenes con todo lo que él quería destacar. "Que este tipo tenga este uniforme, el arma debe ser sin retroceso, etc.".

¿Desde el principio quisiste escribir alguna vez tus historias?

Yo me inicié escribiendo mis propios guiones, es una disciplina que ya practicaba desde mi primera etapa como historietista. Una disciplina que siempre disfruté. Es un rubro apasionante, tanto o más importante que la imagen misma en la creación de una historia. Lo hago con mucho gusto. Además me da mucha independencia el no depender de nadie en ese aspecto, sin contar que tiene pequeñas ventajas al poder adaptar las escenas a mi forma de trabajarlas posteriormente. La forma mas cómoda y rápida de desarrollar una idea para mí no es escribirla frase a frase como lo haría un escritor normal. Yo ya voy viendo la escena, visualizándola pagina a pagina, inclusive con el encuadre, que en muchos casos es el definitivo, que estoy planteando junto al texto correspondiente. Un texto que sufrirá cientos de cambios y tachaduras hasta llegar al definitivo. Supongo que muchos colegas dibujantes se aprovecharan de esta ventaja para "escribir" sus propios guiones "dibujándolos".

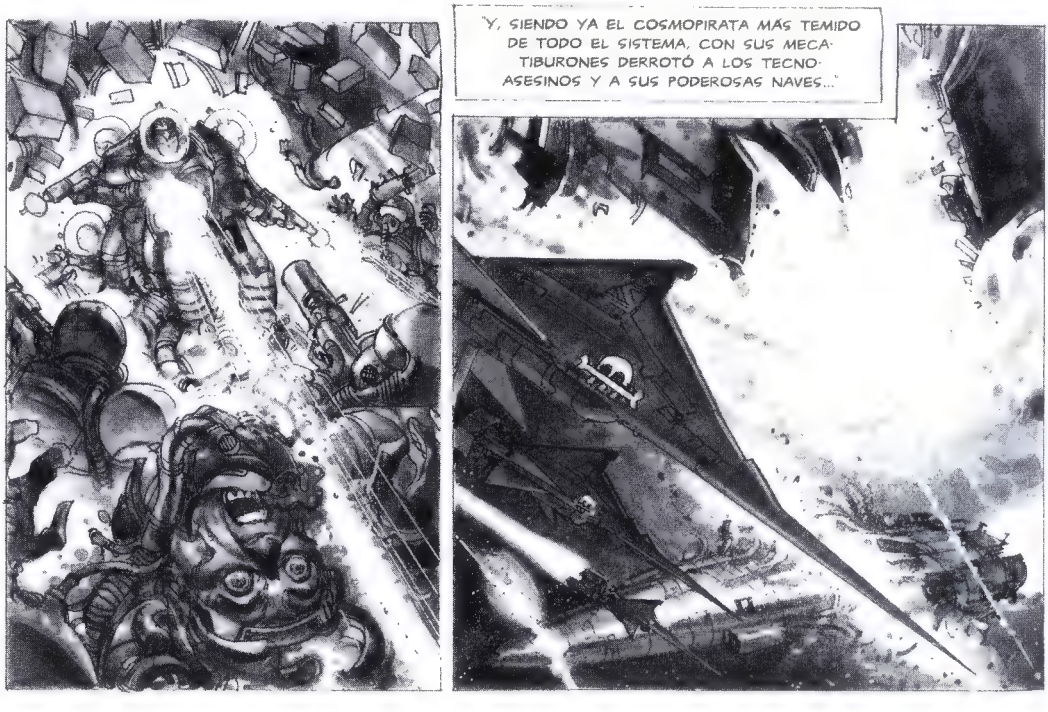
Pues en la segunda parte de *El cuarto poder*, que estás dibujando ahora, no te lo pones nada fácil. Empiezas con un puerto espacial en el que vemos decenas de naves atracando...

¡Es que lo exige el guión! [risas] También es cierto que yó imagino lo que le gustaría a un lector como yo. Si al lector que yo represento le gustaría ver cientos de naves aterrizando pues dibujaré esas cientos de naves. No me gusta que se note el hecho de que me hago la historia en razón del menor esfuerzo. No es cuestión de hacer a los personajes todo el rato metidos en una pieza sin ventanas [risas].

Y, ¿cómo son los guiones de Jodorowsky? ¿Planifica las páginas?

No, Jodorowsky sobre eso no me dice nada, sus guiones parecen textos para teatro o cine. Está la descripción de la acción y los diálogos. Si en el guión pone "se pelean", soy yo el que hace la coreografía de la acción, el que decide cómo son los planos, a veces hasta qué onomatopeyas utilizar. Esporádicamente me dice: "Esto convendría que terminará en página par o impar", y procuro cumplirlo. Pero no me ciño estrictamente a ello. Por ejemplo, ahora estoy con una página en la que un hijo mata a su padre —situación

Batallas cósmicas en La Casta de los Metabarones


"Y, SIENDO YA EL COSMOPIRATA MÁS TEMIDO DE TODO EL SISTEMA, CON SUS MECA-TIBURONES DERROTÓ A LOS TECNO-ASESINOS Y A SUS PODEROSAS NAVES..."

casi rutinaria en esta historia—, y estaban sugeridas solamente dos viñetas, pero esto merece una página por lo menos, pensé, y la desarrollé de esa manera sin consultar. Jodorowsky te dice lo que quiere, de una forma muy básica, no lo elabora al detalle, confía en mí. Luego él dice que se sorprende, que le gusta como quedó y listo. Casi los diez años que colaboramos juntos nunca tuvo la menor objeción. Como es lógico, lo prefiero así. Al principio él hacía los guiones a mano, pero ahora los recibo por Internet escritos en ordenador. Tiene cosas muy divertidas en los diálogos [leyendo un guión de Jodorowsky en el cual se desarrolla una pelea]: "¡Toma! No tengo necesidad de emplear armamento sofisticado". Qué antiguo... "¡Toma!" [risas]. ¿No te parece antiguo?

¿ME QUIERES COMER, OH GRAN DIOS? ¡PUES COMIENZA Y BUEN PROVECHO!
¡SLAM!
¡EL BOCADILLO ESTABA ENVENENADO, DIOS TONTO! ¡TU EXTERIOR ES INVULNERABLE PERO NO TU INTERIOR!

Agnar tiene un plan en Oda la tatarabuela, Vol. 4 de La casta de los Metabarones

Eso es una cosa que me llama mucho la atención. Las tramas y los temas que trata Jodorowsky son muy complejos y sin embargo escribe esos diálogos como de tebeo de hace décadas.

Sí, es un poco como de otra época. Acá, mira, dice: "Vemos a Sin Nombre cayendo para atrás como vencido", y yo de esas cosas me olvido, las interpreto a mi manera, no cae en esa viñeta que él marca, sino en otra, buscando algo más de dramatismo. A veces saco una secuencia de una sola frase del guión. Le doy otro tiempo a la acción que él sugiere. Es curioso ver el mismo guión ilustrado por otro dibujante, como hizo hace poco Travis Charest, con uno que yo también había dibujado. Es algo totalmente distinto, es otra historia.

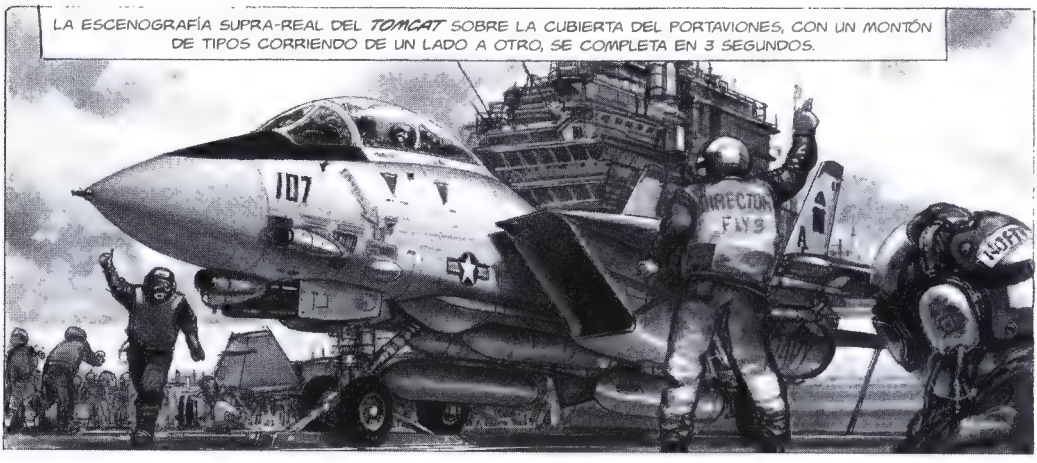
Alguien me contó que al principio Jodorowsky te mandaba los guiones en cintas.

No [risas]. Eso se lo hacía a otro dibujante. No sé si a George Bess o a Arno. A mí también me llegó ese cotilleo, y, por las dudas, le dije que procurara de mandarme los guiones únicamente escritos. Y que además los mandara terminados, completos, nada de diez páginas ahora y diez páginas luego. Y bueno, cuando a él le parece que no ha explicado alguna cosa bien, pues lo soluciona con una llamadita por teléfono y listo. Mi relación con él en ese sentido es perfecta, aparte de que es un tipo súper agradable, que tiene mil anécdotas para contar. Una reunión con él siempre es interesante.

EL FUTURO ES HOY

Tu último álbum editado es *Elige tu juego*.

Lo sacó una editorial pequeñita nueva, con un nombre muy original llamada 11:11, así como suena, cuyo director es Jorge Cabaral. Aparte de director es amigo. La idea surgió hace tiempo por la necesidad de editar cosas antiguas, y entre un grupo de amigos surgió la idea para hacer cosas muy determinadas. Es algo casi


LA ESCENOGRAFÍA SUPRA-REAL DEL TOMCAT SOBRE LA CUBIERTA DEL PORTAVIONES, CON UN MONTÓN DE TIPOS CORRIENDO DE UN LADO A OTRO, SE COMPLETA EN 3 SEGUNDOS.
107

Viñeta extraída de Elige tu juego, el trabajo más reciente de Giménez (2002)

artesanal. El criterio es más satisfacer el gusto personal sin olvidar lo comercial. Esa historia la hice entre libro y libro de *La casta de los Metabarones*, para desintoxicarme un poco. El protagonista es un chico joven que no tiene que matar al padre... es algo menos rutinario. Me atraía mucho hacer una historia dentro del mundo de los videojuegos, pero distanciándome de los típicos cascos de realidad virtual y esas cosas. Bueno, la iba haciendo poco a poco y todo iba bien hasta que se me ocurrió venderla. La vendí en *Heavy Metal*, y yo especulé: "Si esta revista es trimestral tengo hechas para dos años sin tener que ponerme a continuarla". Y de pronto, sin saber cómo, al medio año desde la editorial me preguntan por los otros capítulos. Ante mi pánico instantáneo me explican que es que hacen las revistas casi con un año de anticipación. Y me tuve que poner a terminar esta historia a toda pastilla, menos mal que me pilló entre *Metabarones*, pero tuve que acortar la historia original un poco para poder acabarla a tiempo.

¿Eres muy aficionado a los juegos de ordenador?

Bueno, tan aficionado como me lo permite el tiempo entre una página y otra. En general me gustan mucho las computadoras como objeto casi ineludible en mis historias, pero soy un inepto respecto a su funcionamiento interno, así que cuando tengo un problema llamo a unos "técnicos" de primera a los que casualmente les gustan los cómics y me ayudan a recomponer los desastres que hago. Justamente a partir de estos chavales surgió esta historia de *Elige tu Juego*. También ayudó mucho el que en una época, cuando salio el famoso Spectrum, se inundara el mercado con video juegos, con lo cual a más de uno nos tocó hacer portadas para los juegos de esa época casi prehistórica de los ordenadores personales.

¿Y no has sentido nunca la tentación de colorear con ordenador? Veo que tienes dos PC's en casa.

Sí, lo he pensado, inclusive me he comprado hasta una tableta digital, pero está ahí, sin tocar. Necesito mucho tiempo para practicar, hacer pruebas. Todavía no me siento cómodo con los programas convencionales de ilustración digital. Lo de los dos ordenadores es porque uno es casi exclusivo para Internet y correo electrónico, y el otro lo utilizo para trabajar.

También tienes una página *web* estupenda. ¿Las has diseñado tú?

La hizo un profesional, Yeray, que vive en Canarias. Es colaborador del director de cine Elio Quiroga, que también está metido en el mundo del videojuego.

VELOCIDAD

¿No eres piloto, no?

Soy piloto, pero frustrado. Digamos que conozco todo lo que es teoría pero nada más. De vez en cuando vuelo con un amigo muy aficionado al vuelo a vela.

Otra de tus grandes pasiones son las motos.

Eso sí, ando en moto continuamente. Actualmente tengo una BMW R1150 y otra más vieja, una K100 RS, más para usar en la calle y en la autopista. Todo empezó cuando coincidió en una época de mi vida que tenía que ir a una escuela nocturna de mecánica, y era un sacrificio para mis padres tener que ir a llevarme y traerme, dado que vivíamos fuera de la ciudad. Así que mi padre dijo de comprarme una moto, que fue la equivalencia ahora de una Vespino, o algo un poco más grande. Cuando subí por primera vez pensé: "Ya está, yo no camino más en mi vida". Con esa moto aguanté un montón de años. Después tuve auto, pero cada vez

que veía pasar una moto me ponía mal... Pasaba un poco como con el cómic. Estuve unos años fuera del tema hasta que me pude comprar una más interesante, una todo terreno; y luego más tarde vino la japonesa, poco antes de venir para acá, que con todo el dolor de mi alma la tuve que vender. Pero el dinero de la venta me lo traje a España diciéndome firmemente: "Esto no es para comer, ni para el techo en que cobijarme ni para nada: es para una moto nueva". Lo peor fue que en España no había motos japonesas todavía, hasta que llegaron las primeras Yamahas de origen japonés. Mi primer contacto con ella fue estando en una calle del centro de Madrid. Vi pasar una Yamaha de color azul y la seguí a través del tráfico corriendo hasta que se detuvo en una tienda de moteros, que casualmente estaba cerca de donde yo vivía. Entré, pregunté: "¿Está moto la venden ustedes?" y me dijeron que sí. Así que sin más preámbulos fui a buscar un dinero para la seña. ¡Pero me dijeron que tardaban tres meses en traérmela! Fueron los tres meses más angustiosos de mi vida. Cuando llegó la moto luego de pagarla con aquel dinero celosamente guardado empecé a recorrer toda España con ella.

La colección de maquetas de Juan Giménez

RECAPITULANDO

¿Qué te parece la gente que te reconoce como una influencia en su trabajo, como Travis Charest?

Sabía que a este chico le gusta mucho lo europeo pero no sabía que yo fuera una influencia para un ilustrador magnífico como el, es muy halagador. Cuando fui a San Diego hace dos años fui a ver varias editoriales y vi que el dibujante americano en general idealiza al europeo, como si tuviera otro nivel, y a cambio nosotros "idealizamos" sus dólares. En definitiva, nadie está conforme con lo que le da el medio. Ahora Charest está trabajando con los *Metabarones*, pero las pocas páginas que hizo parece que a la editorial no le alcanzan [risas]. Es tan perfeccionista que su producción es muy limitada.

¿Y qué te parece el dibujante mejicano Ladronn, que mucha gente dice que te imita?

Si te soy sincero no me veo reflejado en él en ningún momento. Quizá la paleta de colores pueda recordar a algo de lo mío, pero tampoco. Pero bueno, si le da esa sensación a la gente, será por algo.

A veces dices que tus dibujos de figuras humanas tienen fallos de anatomía, ¿no estás contento con cómo la resuelves?

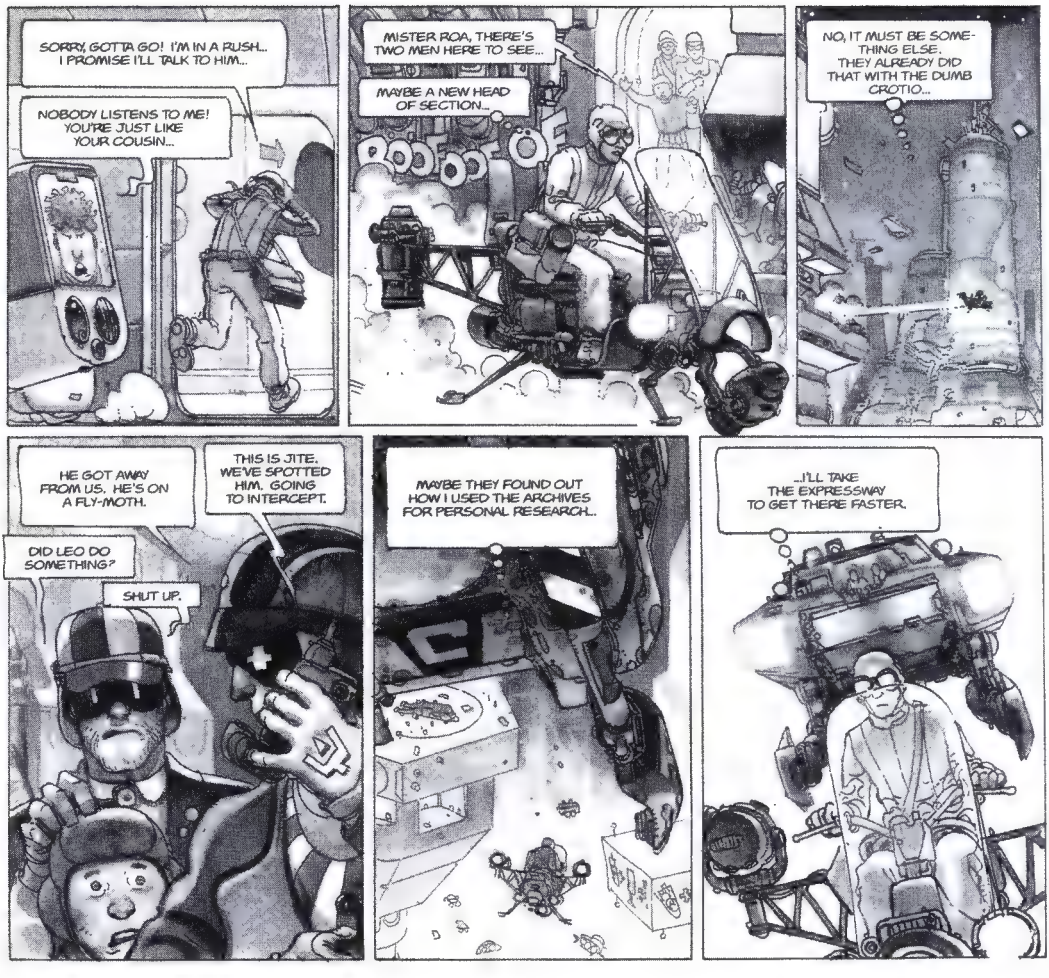
Bueno, volviendo a aquella autoexigencia que había en los comienzos, que todavía uno la lleva arrastrando, evidentemente sigo teniendo fallos de anatomía, tengo amaneramientos que pueden simular un buen resultado, pero esencialmente carezco de la soltura que tienen en ese sentido otros dibujantes. Hay veces que descubro errores, lamentablemente tarde, cuando está ya publicado.

¿Pero no crees que esa rudeza de los personajes es parte del encanto que tiene tu dibujo?

Puede ser, que parte de la característica de un trabajo surja de ahí. Jodorowsky me dice eso también. A veces le digo: "Voy a cambiar esto para ver si mejora" y él me dice que no, que no lo cambie, que no cambie nada. De todas las maneras, pienso que debo seguir mejorando en lo posible, en especial cuando los fallos son evidentes.

En cierta manera eres la antítesis del clásico profesional quemado, sigues poniendo mucho entusiasmo en tu trabajo.

Trato de tener una autocrítica lo más despejada posible, cosa que es difícil. Uno puede hacer una autocrática mas o menos objetiva pasado un tiempo de realizado el trabajo, no antes. Es cuando te das cuenta más claramente de los errores y de lo que podías haber hecho de una manera o de otra. Y eso se asimila, con suerte, para el


SORRY, GOTTA GO! I'M IN A RUSH.. I PROMISE I'LL TALK TO HIM...
NOBODY LISTENS TO ME! YOU'RE JUST LIKE YOUR COUSIN...
MISTER ROA, THERE'S TWO MEN HERE TO SEE...
MAYBE A NEW HEAD OF SECTION...
ROOF OOF ÖF
NO, IT MUST BE SOMETHING ELSE. THEY ALREADY DID THAT WITH THE DUMB CROTIO...
HE GOT AWAY FROM US. HE'S ON A FLY-MOTH.
THIS IS JITE. WE'VE SPOTTED HIM. GOING TO INTERCEPT.
DID LEO DO SOMETHING?
SHUT UP.
MAYBE THEY FOUND OUT HOW I USED THE ARCHIVES FOR PERSONAL RESEARCH..
..I'LL TAKE THE EXPRESSWAY TO GET THERE FASTER.

Leo Roa, editado en Francia en 1992, sigue siendo uno de los trabajos más atípicos de Giménez

próximo trabajo. El problema del estancamiento aparece cuando ya te da igual que salga de una manera o de otra.

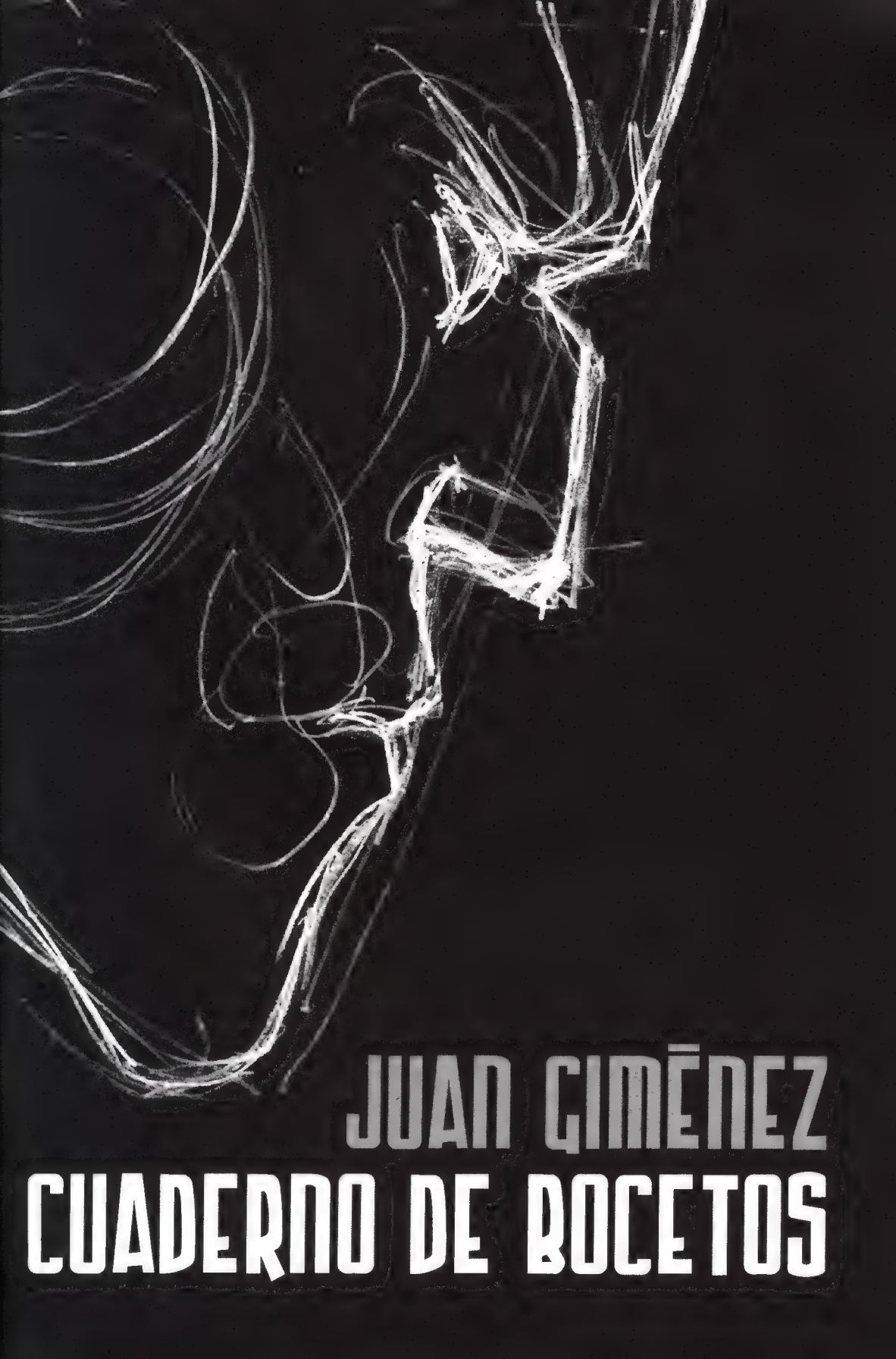
¿Sigues pensando que todavía te quedan cosas por hacer o que demostrarte a ti mismo?

Cosas por hacer seguro que sí, al menos quiero pensar que sí. Lo otro no sé, puede que también. Sigo con el entusiasmo del novato cuando me llega un trabajo interesante y naturalmente siento satisfacción cuando el resultado final se aproxima a lo imaginado. Soy de los que cuando descubro un error casi a punto de entregar, no me fijo en el cansancio que tenga para solucionarlo. Este entusiasmo es lo que, supongo, les falta a las personas que ya están cansadas de la profesión, cosa que puede que me pase tarde o temprano. Aunque no lo creo. He hecho tantos esfuerzos para seguir en esta brecha que me cuesta creer que pueda aburrirme a medio plazo ejerciéndola.

Es una profesión muy exigente.

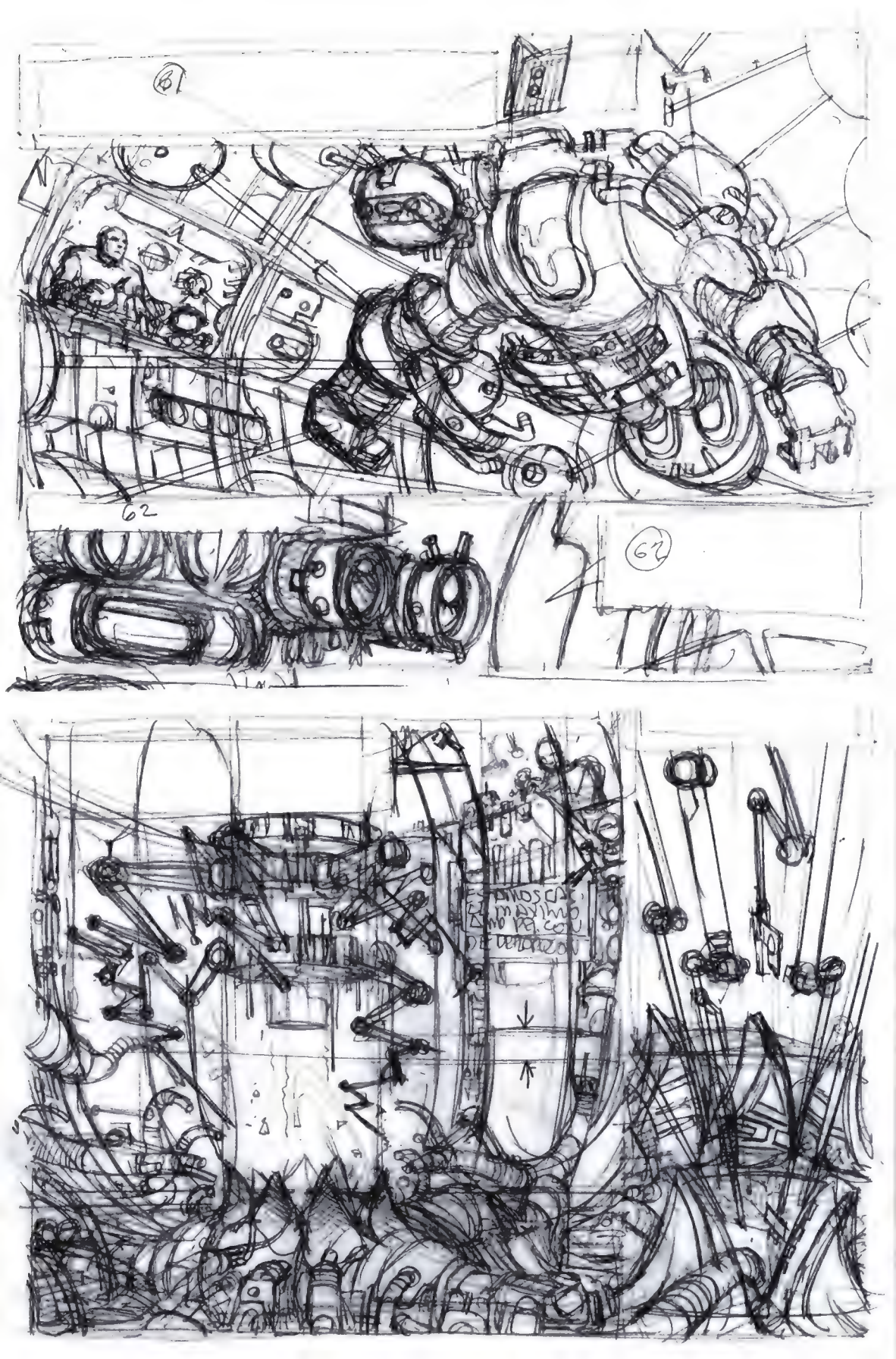
Te dicen: "Oh, qué suerte que dibujas cómics y vives de lo que haces", y sí, es cierto, pero como todo, este trabajo también tiene su otra cara. Al menos en mi caso particular la cantidad de tiempo que me absorbe es incalculable. En estas condiciones es muy difícil tener una vida social normal o compartir tu tiempo de ocio con los demás. Necesito aislamiento, centrarme solamente en un problema, no puedo hacer dos proyectos al mismo tiempo. Con todo, igualmente vuelvo a decir que en mi caso me compensa, es una elección que hice hace mucho tiempo. U

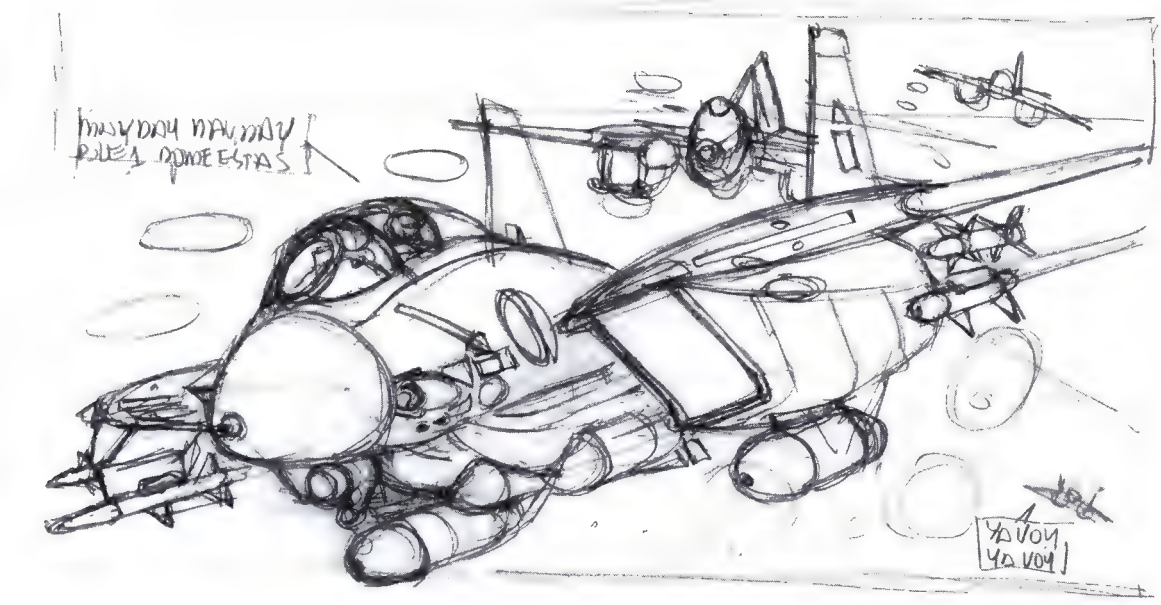
Página web de Juan Giménez:
http://www.juangimenez.com

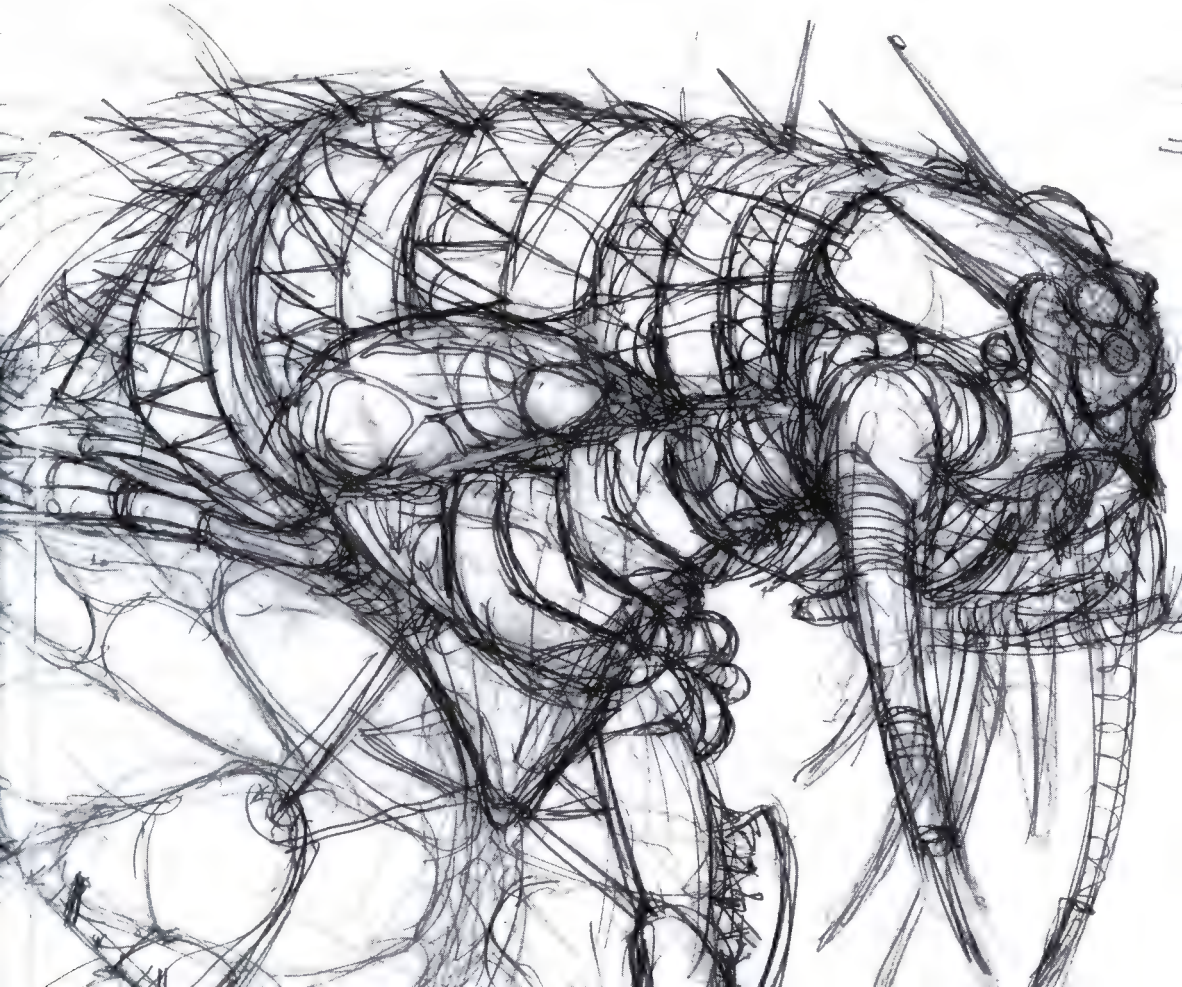


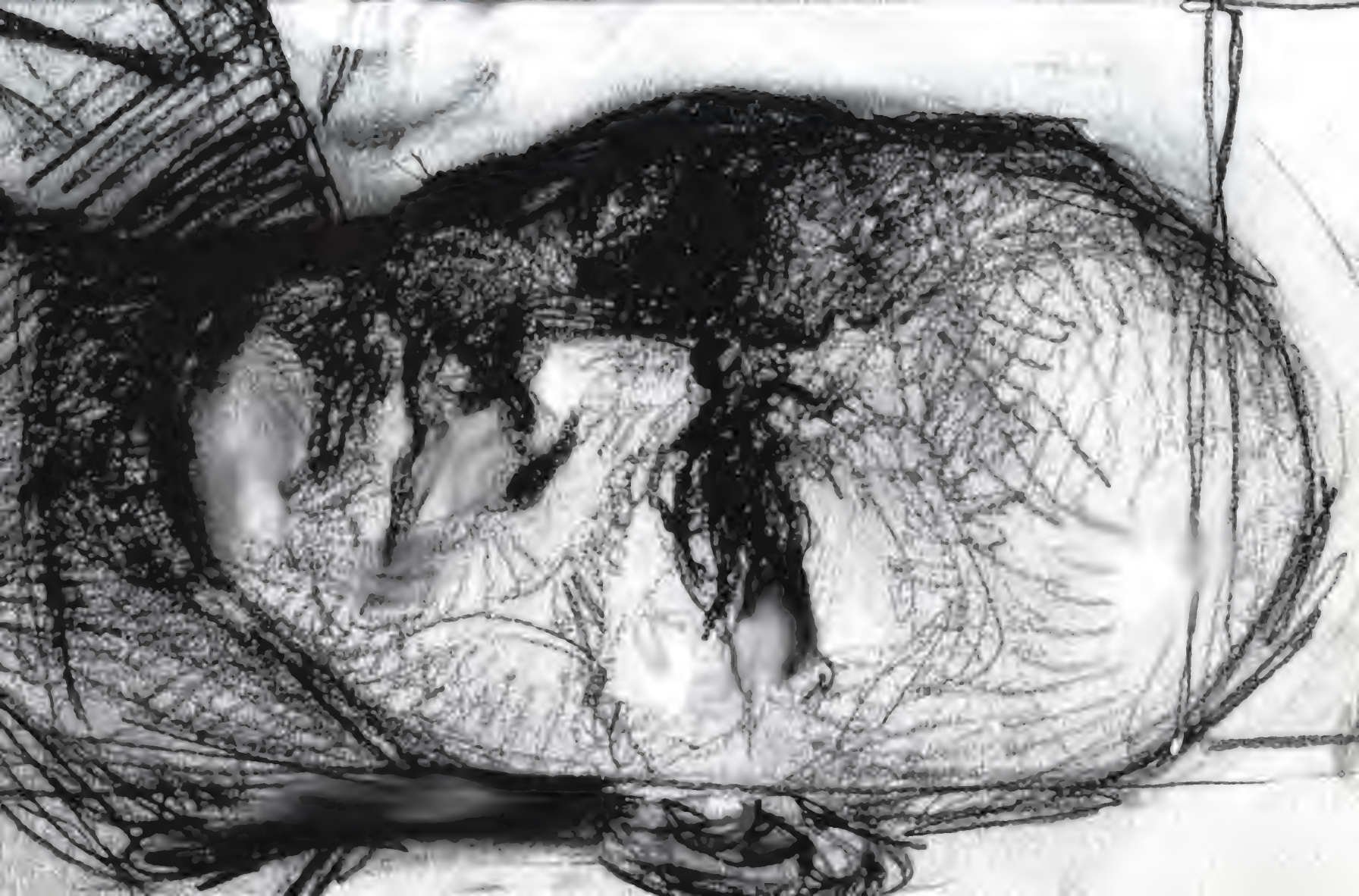
JUAN GIMÉNEZ

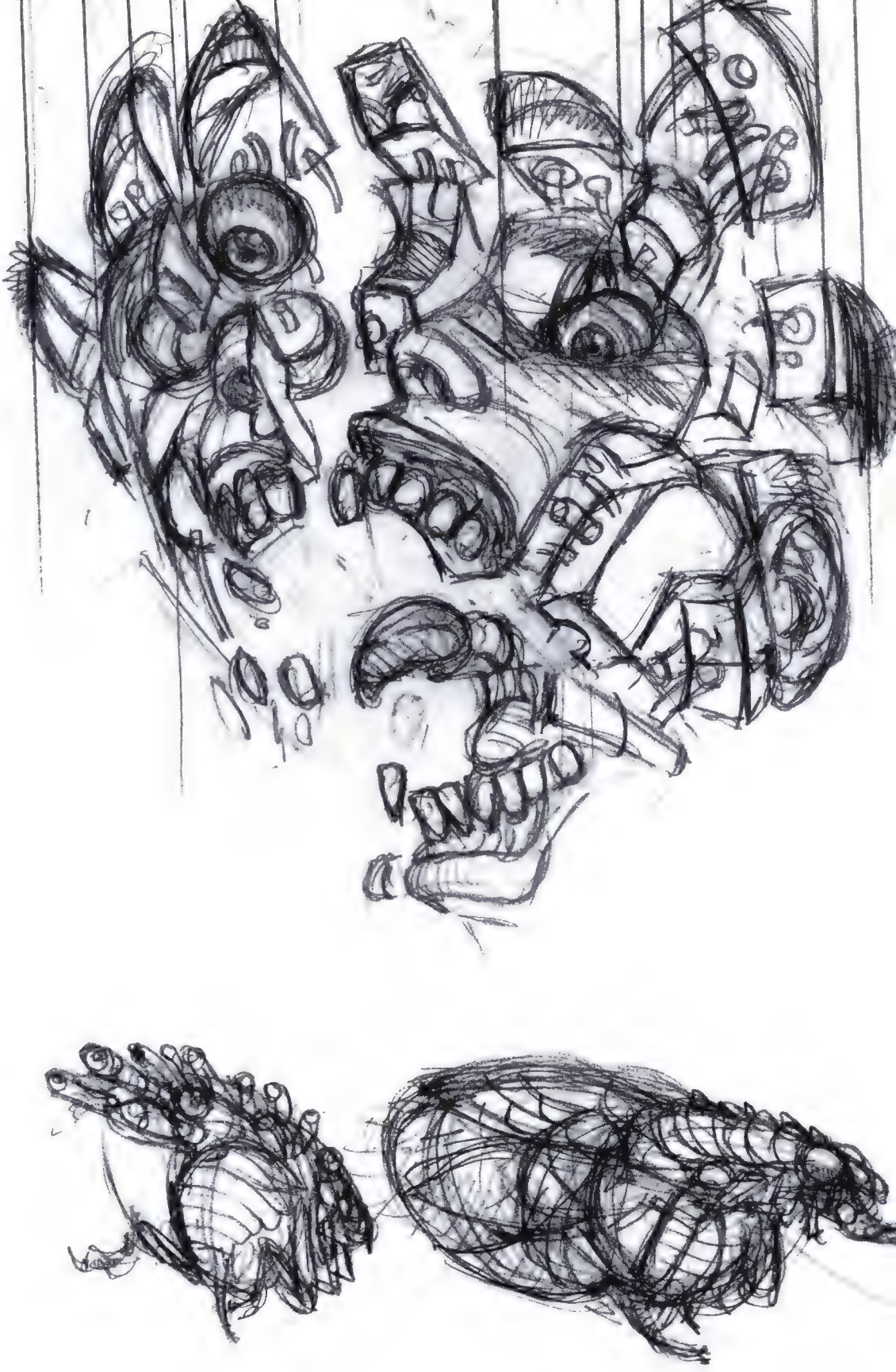
CUADERNO DE BOCETOS

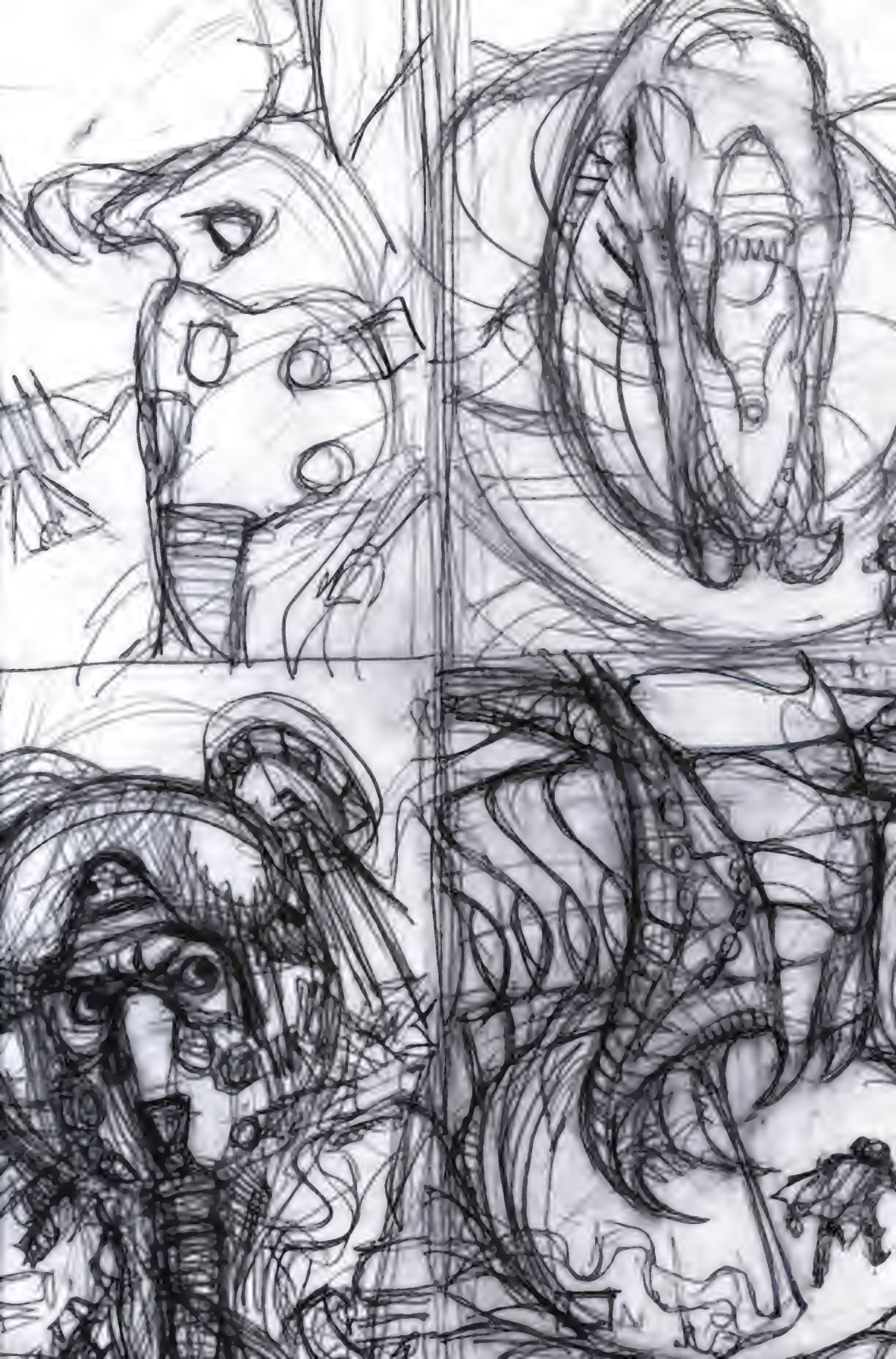

61
62
62

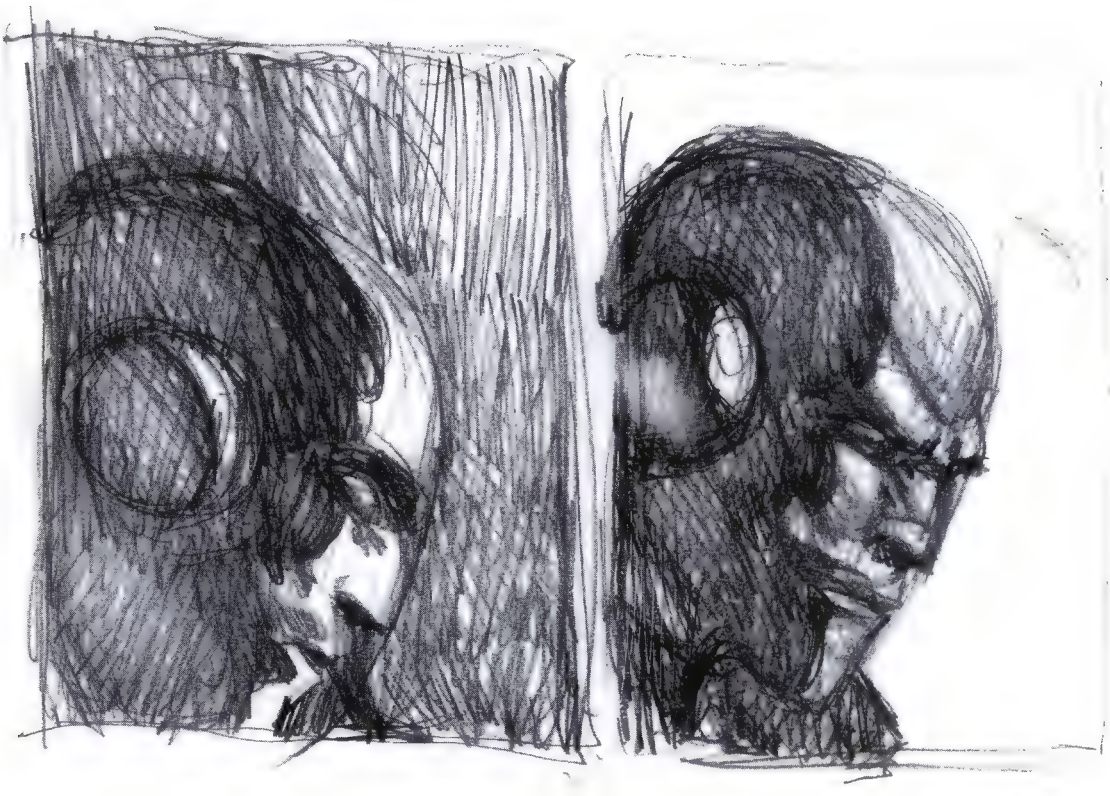

MAYDAY MAYDAY
ALIEN SPACECRAFT
YA VOY
YA VOY!

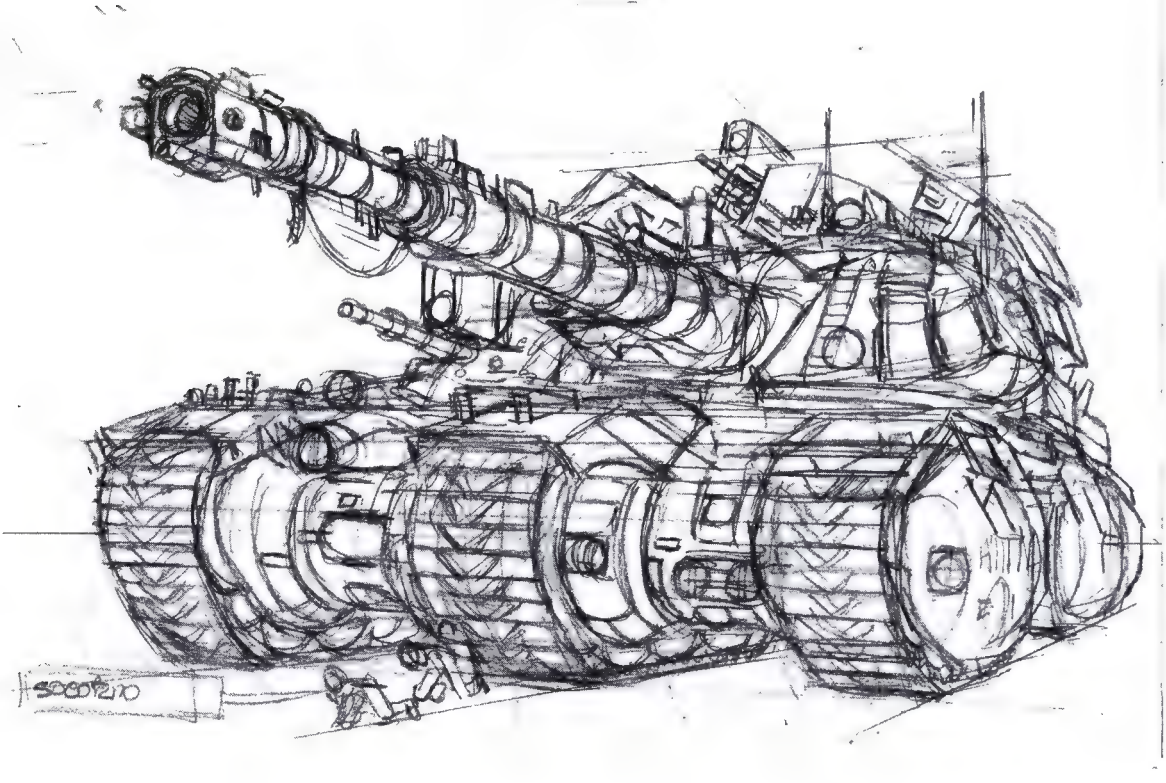


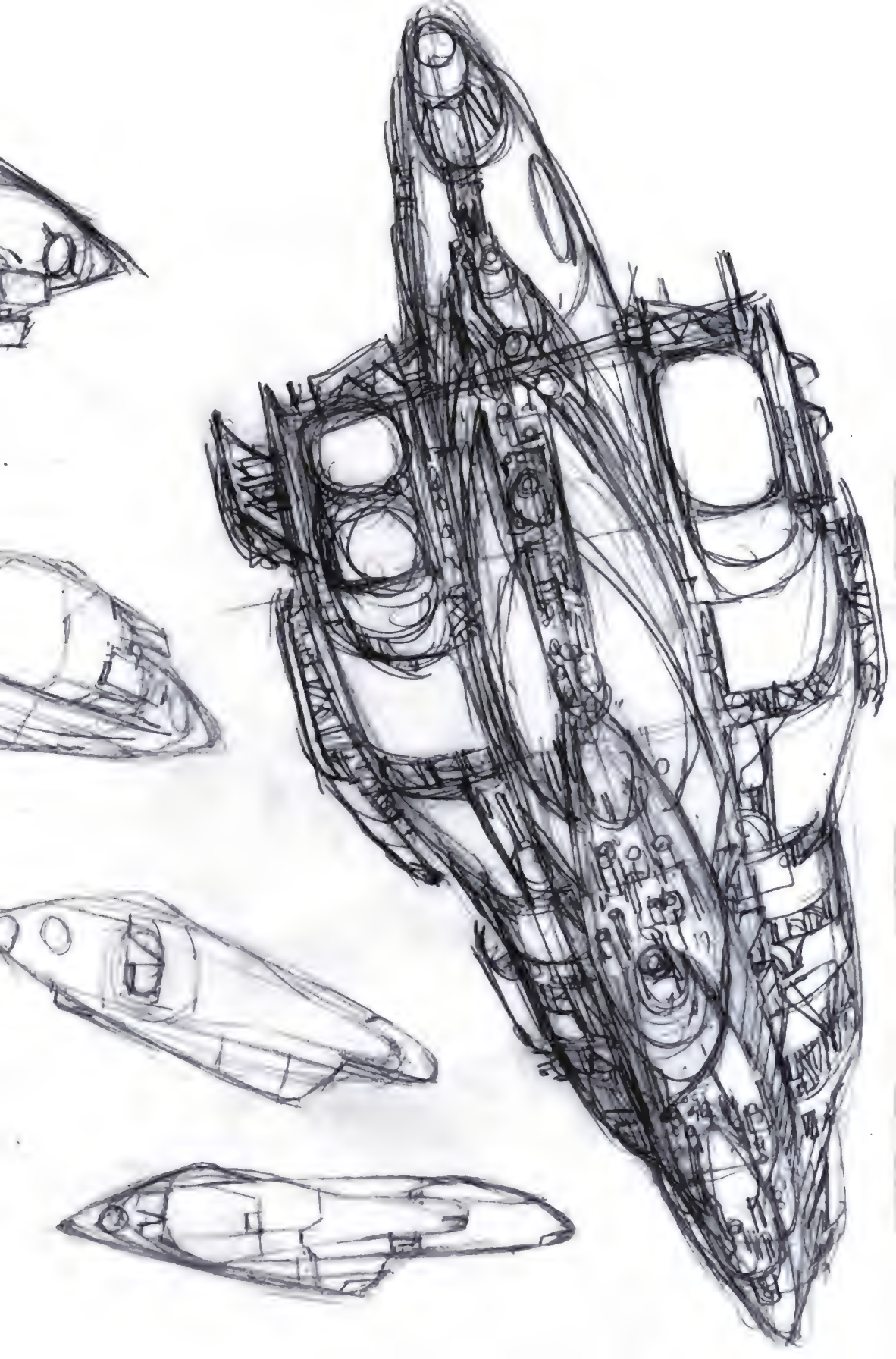


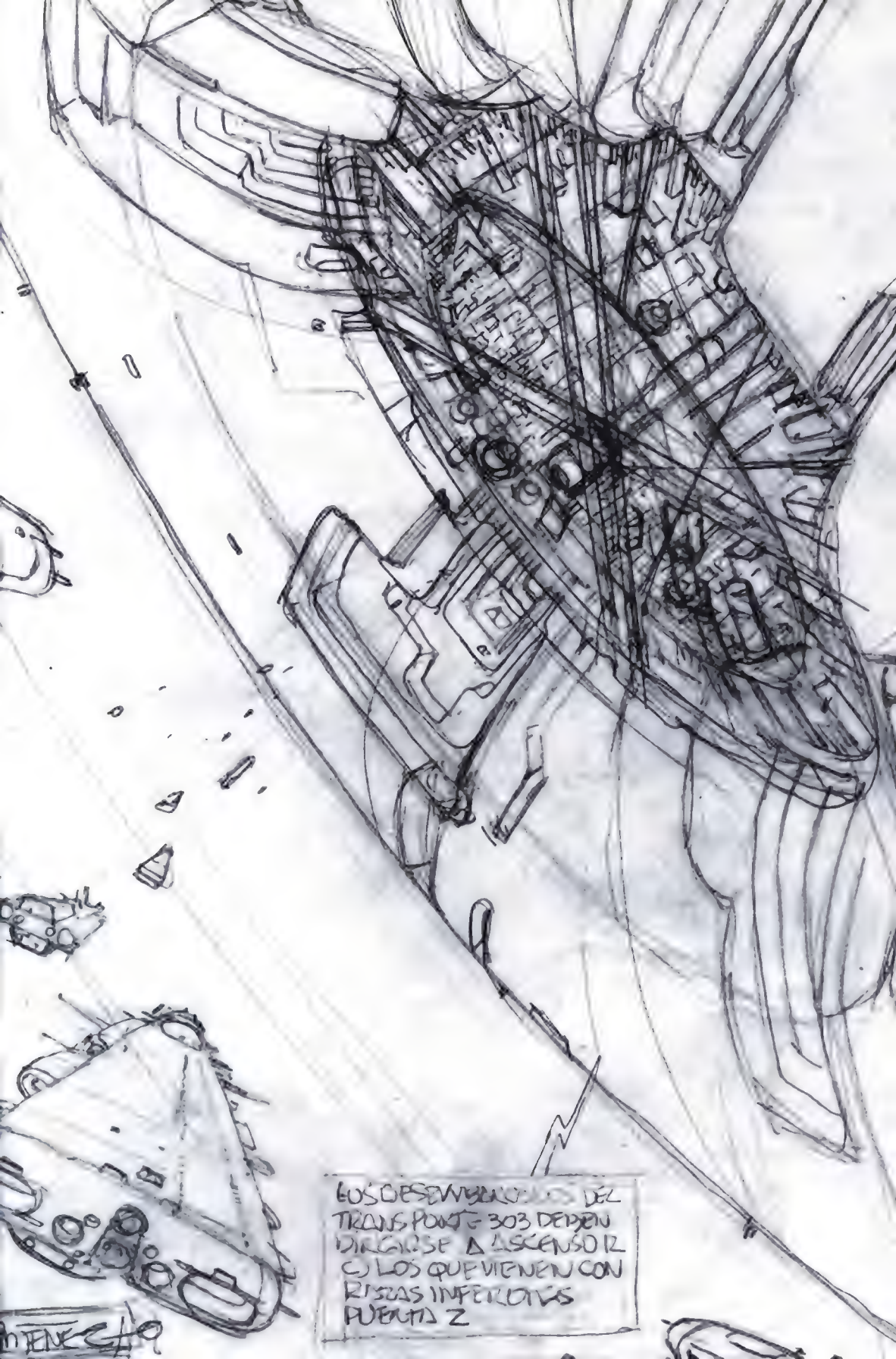











LOS OBSERVADORES DEL
TRANSPORTE 303 DEBEN
DIRIGIRSE A ASCENSOR 12
O LOS QUE VIENEN CON
RESERVAS INFERIORES
PUERTA 2

JACOBS

Pocos cómics merecen con tanta justicia el calificativo de fascinante. La obra de Jacobs es breve pero monumental, futurista pero con un marcado toque retro. Su serie más célebre, Las aventuras de Blake y Mortimer, es una personal mezcla de ciencia ficción y relato policiaco hecha con un dibujo realista y solemne. Meticuloso hasta lo enfermizo, Edgar P. Jacobs elaboró con una lentitud proverbial historias que destilan una inusual fuerza dramática. Se le ama o se le detesta, pero es un pilar básico de la Escuela de Bruselas y uno de los autores más influyentes de la historieta: sin él, es imposible entender a Tardi, Giardino, Juillard o Floc'h. Su álbum más emblemático, La marca amarilla, es un extraordinario ejercicio de síntesis de su universo, coronado con la aparición de uno de los iconos más celebres del noveno arte. Hoy, todavía es posible encontrar en Francia o en Bélgica una marca amarilla convertida en símbolo fetichista discretamente pintada sobre una pared. Jacobs consiguió lo que pretendía: borrar la frontera entre realidad y ficción. TEXTO: JORDI CANYISSÀ

El jueves 26 de septiembre de 1946 Blake y Mortimer aparecieron en el primer número del semanario *Tintin*. La historia, titulada *El secreto del Espadón*, impactó de tal forma entre los lectores que casi relegó a un segundo plano la esperada continuación de *Las 7 bolas de cristal*, interrumpida dos años antes, el 2 de septiembre de 1944. "El padre de Tintín no se lo esperaba —explica el editor de la revista, Raymond Leblanc— ya que, en ese momento, Jacobs no era todavía una estrella: era incluso el ayudante de Hergé"[1]. El éxito creciente de la nueva serie se confirmó en 1950 con la publicación del primer volumen del *Espadón*: las ventas fueron similares a las de un Tintín. "Sin presionarnos, [Hergé] nos hizo comprender que no deseaba que los personajes de Jacobs hicieran sombra a los suyos", añade Leblanc. Por lo visto, la advertencia fue efectiva, pues Jacobs siempre lamentó la escasa promoción que la editorial Lombard hacía de su obra. Ese descontento le llevó, poco antes de morir, a crear su propia editorial para reeditar su obra con el esmero que le pedía su perfeccionismo.

El nacimiento de Blake y Mortimer viene acompañado, pues, del progresivo —pero en apariencia amistoso— distanciamiento entre Hergé y Jacobs, que se confirma a principios de 1947 cuando éste deja de colaborar con Hergé para dedicarse por entero a su serie. Jacobs tiene entonces 43 años, y por primera vez es consciente de que su profesión es la de autor de historietas y no la que siempre había soñado: barítono de ópera.

SE LEVANTA EL TELÓN

Edgar Pierre Jacobs nació en Bruselas el 30 de marzo de 1904 y con diez años vivió el estallido de la Primera Guerra Mundial. En la escuela descubrió su pasión por la historia y por el dibujo, y en 1917,

Una de las páginas del Flash Gordon de Jacobs

1. Declaraciones a Benoît Mouchart en www.labd.com.

CE SONT LES AMIS DU PROFESSEUR QUI, ARRIVÉS À POINT NOMMÉ, VIENNENT D'INTERVENIR EFFICACEMENT...
Ils s'enfuient !...
QUANT À MARDUK, SORTI SAIN ET SAUF DE SON EXTRAORDINAIRE AVENTURE, IL SE REDRESSE AU MILIEU DES PTÉRODACTYLES AGONISANTS...
Hello!
...SALUÉ PAR LES ACCLAMATIONS JOYEUSES DE SES COMPAGNONS...
Hurrah !
Hello !!
Sauvé !

El rayo U, en su edición remontada para el álbum

una representación de *Fausto* despertó en él su tercera gran afición: la ópera. Estas tres experiencias se verán reflejadas luego en sus cómics que, herederos del artificioso realismo de la ópera, nunca disimularon una marcada afectación teatral. Asimismo, el tono apocalíptico que hay tras las aventuras de Blake y Mortimer es un reflejo de la amenaza y los temores que el pequeño Jacobs sintió durante la guerra y que nunca abandonó: en más de una ocasión compara con inquietud las transformaciones del mundo moderno con los cambios que provocaron la decadencia del Imperio Romano. De la misma manera, la atracción por el mito de *Fausto* explica la presencia de personajes como Miloch, Septimus o Magon, que no dudan en pactar con el Mal para alcanzar sus objetivos.

En las aulas empieza su amistad con Jacques van Melkebeke. Periodista, pintor y futuro primer redactor jefe de la revista *Tintin*, Van Melkebeke (1904-1983) será quien presentará Hergé a Edgar Pierre Jacobs más adelante. Jacobs sigue cursos de dibujo y pintura en la muy clásica Academia Real de Bellas Artes y estudia cinco años de canto. El 29 de junio de 1929 gana su primer gran premio de excelencia en canto y a continuación es contratado como barítono por la prestigiosa ópera de Lille, en Francia. Es un gran momento para Jacobs, pues logra combinar su faceta de cantante con el trabajo de diseñador de vestuario y de decorados.

En 1939 estalla la Segunda Guerra Mundial y Jacobs es movilizado. Debe dejar Francia y también su puesto de barítono. Lo que no sabe en ese momento es que ya nunca más podrá retomar su carrera musical. De nuevo en Bélgica y necesitado de dinero, acepta la propuesta de su amigo y dibujante de cómics Jacques Laudy de trabajar en la entonces popular revista *Bravo*. "Fue por obligación que tuve que retomar los lápices —explica en una entrevista con François Rivière[2]—. Me encargaba de hacer ilustraciones para cuentos, y como conocía bien los vestidos de época me encontraba cómodo en ese trabajo". Después empieza a hacer pequeños retoques —censura obliga— en las viñetas de Flash Gordon que esta revista publica, pero cuando el suministro de páginas desde EE UU se interrumpe por la entrada de este país en el conflicto, Jacobs se ve obligado a continuar la historieta. "Se puede decir que entré [en el mundo del cómic] por la vía del plagio"[3].

DE FLASH GORDON AL RAYO U

Jacobs escribió y dibujó varias páginas de ese *falso* Flash Gordon hasta que las autoridades alemana le obligaron a terminar la serie en una sola página. Los responsables de *Bravo* le propusieron entonces crear una nueva historia en la misma

2. La histórica entrevista de Rivière a Jacobs se publicó por primera vez en el número 30 de *Les Cahiers de la Bande Dessinée* (1976) y fue reeditada en forma de libro bajo el título *Edgar P. Jacobs ou les entretiens du Bois des Pauvres* (Éditions du Carabe, 2000). Excepto nota en contrario todas las declaraciones de Jacobs proceden de aquí. **3.** Como dato curioso, decir que el encargado de continuar el guión imaginado por Alex Raymond en Italia fue Federico Fellini.

línea. Así nació el primer álbum de Jacobs y el único que no pertenece al ciclo Blake y Mortimer: *El Rayo U*. Obligado a improvisar un pastiche, la historieta es un calco del planteamiento de Raymond. Cambian los nombres y poca cosa más. Así, Flash Gordon se convierte en Lord Calder, y Zarkov, en Marduk. "El éxito fue inmediato y, poco a poco, pude poner un acento más personal en cuestiones como el guión, los decorados y el color", explica Jacobs. Publicada entre 1942 y 1943, *El Rayo U* es un álbum de encargo y de puro entretenimiento, lleno de personajes cándidos cuya psicología queda apenas esbozada y que avanzan por la obra de forma afectadamente teatral. En realidad, Jacobs nunca dejó el mundo del teatro. Pero la obra logra su propósito de crear un buen relato de evasión para el lector de la época. Decorados grandiosos, vestuario extravagante, mundos inimaginables... el engranaje que sustentará las grandes obras de Jacobs ya está presente, aunque sea en estado embrionario: los monstruos prehistóricos (una reminiscencia de la lectura de *El mundo perdido*, de Conan Doyle) volverán a aparecer en *El enigma de la Atlántida* y en *La trampa diabólica*; los subterráneos rocosos serán retomados ya desde *El secreto del Espadón* y se convertirán en una presencia recurrente; la estatua de oro de Puncha Taloc tiene su equivalente en el Akenatón de *El misterio de la Gran Pirámide*, y el uradium de *El Rayo U* prefigura el oricalco radiactivo de *El enigma de la Atlántida*.

En la versión de la revista *Bravo*, *El Rayo U* no contenía diálogos. Tan sólo —por aquello de seguir el estilo de Alex Raymond— textos en *off*. La versión remontada posteriormente para el álbum de 1974 [la misma que Grijalbo publicó en España dentro de la colección Trazo Libre] incorpora los globos, sin duda para hacer la obra más accesible al sector de los setenta. Pero los diálogos son escasos y, a menudo, no aportan nada: son meras exclamaciones o expresiones banales perfectamente prescindibles. Además, por tratarse de una obra de formación, los cartuchos no siempre respetan el orden de lectura lógico de la imagen (en algunos casos están puestos en la parte inferior de viñeta y, por lo tanto, cuentan algo que la imagen ya nos ha explicado). En cualquier caso, seguir el modelo Raymond sirvió a Jacobs para empezar a trabajar con recitativos, y desarrolló tanto esta técnica que los textos en *off* acabaron siendo un elemento primordial de su obra. En *El rayo U*, más que en cualquier otro álbum suyo, la narración es básicamente literaria y es la que

La destrucción de la Torre Eiffel, una imagen de impacto en El secreto del Espadón

guía la historia. La imagen tiene un papel de ilustración —terreno en el que, como hemos visto, se sentía cómodo— y de creación de atmósfera, cuestión esencial para Jacobs.

HERGÉ ENTRA EN ESCENA

El 15 de abril de 1941, en la época en que publicaba ilustraciones para *Bravo*, Jacobs asiste en el teatro Galeries a una representación de *Tintin aux Indes*, pieza escrita por Hergé y Jacques Van Melkebeke. A la salida, este último se encarga de hacer las presentaciones entre los dos autores. En ese momento, Jacobs no había leído ningún álbum de Tintín ni sabía siquiera de la existencia del reportero del tupé, algo casi increíble para un belga. Entre ambos creadores hubo una inmediata sintonía

Una de las páginas firmadas por Hergé y Jacobs con el pseudónimo Olav

y volvieron a verse varias veces en el estudio de Van Melkebeke. En esa época, Hergé tiene una tarea amplia y complicada: Casterman, su editorial, le exige retocar las viejas historietas en blanco y negro para adaptarlas a álbumes de 62 páginas en color, cosa que implica redibujar viñetas, rotular de nuevo los textos y colorear las planchas. Consciente de que no puede hacer solo el encargo, el padre de Tintín le ofrece a Jacobs trabajar para él a tiempo completo. En una carta de Hergé, fechada el 10 de febrero de 1942, le escribe: "¿Puedo insistir una vez más para que me des una respuesta lo más rápidamente posible? Necesito decir pronto a Casterman en qué punto estamos"[4]. Jacobs le responde que sólo puede dedicarle tres días a la semana, y Hergé se ve obligado a buscar otros colaboradores.

En otoño de 1943 Hergé pide por segunda vez ayuda a Jacobs y le propone empezar a trabajar el 1 de enero de 1944. En esta ocasión acepta. Su primer encargo es colorear *Tintín en el Congo* y *Tintín en América*, y luego, *El loto azul* y *El cetro de Ottokar*. En este último título, Jacobs interviene a fondo en el dibujo de decorados y vestuario hasta eliminar la indumentaria de estilo inglés de la edición en blanco y negro para dar al álbum un toque balcánico inspirado en viejos uniformes serbios. En reconocimiento a su decisiva contribución, Jacobs aparece, junto a Hergé y a su mujer Germaine, en la página 59 del álbum. La colaboración será aún más decisiva en la nueva aventura que Hergé está elaborando: el díptico formado por *Las 7 bolas de cristal* y *El templo del Sol*. Así lo explica Jacobs en *A Suivre Spécial Hergé* (1983): "Aporté numerosos elementos a esa historia. En particular, la idea de las siete bolas de cristal y el título del primer álbum. Y en *El templo del Sol*, la idea del tren que descarrila y la de los subterráneos que permiten acceder al templo". También fue Jacobs quien dibujó el vestido de la Castafiore y quien puso las notas y la letra a su célebre *Aria de las joyas*. Y juntos, los dos dibujantes llevaron a cabo un amplio trabajo de bocetos sobre el terreno y de croquis de posiciones y gestos mutuos con el propósito de dar más realismo a la historieta. Jacobs contagiará a Hergé ese gusto por el perfeccionismo y la profusión de detalles en los fondos. Hergé, en cambio, no conseguirá que Jacobs deje entrar en el universo de Blake y Mortimer ni una pizca del humor que siempre aparece en los álbumes de Tintín[5].

DEL ESPADÓN A LA GRAN PIRÁMIDE

Como se ha visto, Jacobs llega al mundo de la historieta por accidente y con una mirada casi virgen sobre el medio. Teniendo en cuenta que no sabía de la existencia de Tintín, es fácil pensar que había

4. Carta de Hergé a Jacobs citada en la biografía de Benoît Peeters *Hergé fils de Tintin* (Flammarion, 2002), p. 203. **5.** De esta época datan también los tres proyectos de colaboración entre Hergé y Jacobs para tres series que no tuvieron continuidad y cuyas páginas de muestra firmaron con el pseudónimo de Olav.

leído muy pocos cómics hasta entonces. Con el tiempo, su estilo gráfico se revelará como el imposible punto intermedio entre el delicado trazo de Hergé y el realismo clásico de Alex Raymond. Más allá de estos dos autores, sólo reconoce admirar a Hal Foster, Milton Caniff y a pintores de acreditado realismo como Durero y Holbein. Sus referencias dentro del noveno arte son más bien escasas.

El secreto del Espadón marca el inicio de Blake y Mortimer, una serie centrada en la época contemporánea y en el terreno de ciencia ficción, dos elementos que, pese a lo que pueda creerse, a Jacobs le interesaban más bien poco. Su objetivo era crear para la revista *Tintin* una serie ambientada en la época medieval: Roland le Hardi. Pero dado que ya existían otras dos series históricas (La légende des quatre fils Aymon, de Jacques Laudy, y Corentin, de Paul Cuvelier), tuvo que aceptar cambiar de registro y optó por la ciencia ficción como "un mal menor". Obra colosal en tamaño y en temática, el *Espadón* es una aventura fruto de su tiempo, es decir, de los meses posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Pese a su tono futurista —el Imperio Amarillo conquista el mundo tras una fulgurante Tercera Guerra Mundial— es evidente que Jacobs hace una trasposición del conflicto bélico que acaba de vivir. Por su parte, los dos protagonistas son también un calco de dos personajes de *El Rayo U*, herederos como hemos dicho de las criaturas de Alex Raymond: Francis Blake de Lord Calder/Flash Gordon y Philippe Mortimer del Profesor Marduk/Zarkoff. También tomará prestados algunos rasgos de sus amigos Laudy (para Blake) y Van Melkebeke (Mortimer). El maniqueísmo de la historia, a menudo criticado, es también fruto de su tiempo (basta echar un vistazo al cine y a la novela de la época para confirmarlo), pero a cambio, Jacobs ofrece una sorprendente solidez de guión y un dibujo con un detallismo y unas preocupaciones estéticas muy por encima de los tebeos de su tiempo. La historia arranca con un dibujo dubitativo en las primeras páginas y poniendo a prueba diferentes tipos de entintado (a lo largo de unas cuantas páginas, las viñetas están hechas a lápiz y con muchas sombras). Hacia la mitad de la historia, las sombras se han convertido en masas de negro limpias y uniformes; y hacia el final, se afianza el estilo clásico de trazo depurado característico del autor. Pero según confiesa Jacobs, hizo esa elección que le acerca definitivamente a la línea clara "obligado por el proceso de reproducción", ya que, de poder elegir, "no sería ese dibujo fino el que habría escogido (...) sino el de las ilustraciones para la *Guerra de los Mundos*" publicadas en la revista *Tintin* en 1946. "El estilo de Hergé está perfectamente adaptado al cómic y es así como hay que hacerlo", concluye resignado.

Ya en esta primera aventura se aprecia que el profesor Mortimer es más útil para la dinámica del relato que el flemático capitán Blake del servicio de inteligencia británico, de ahí que Mortimer tenga mucho más protagonismo que su amigo a lo largo de la serie. En su papel de malvado, el coronel Olrik

Ilustración para La guerra de los mundos, de H.G. Wells

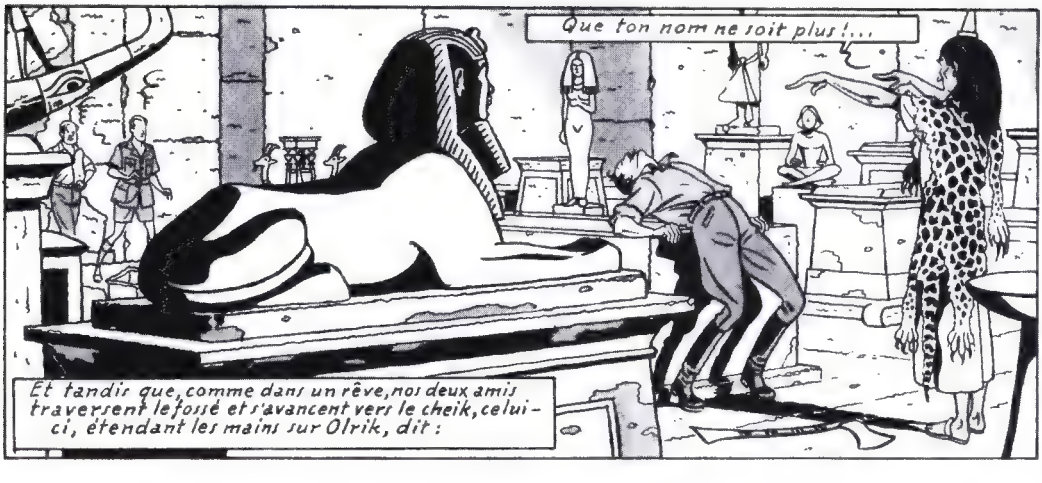
deja pronto de ser un mero secundario para convertirse en uno de los indiscutibles protagonistas de la serie. Y no es extraño: Olrik es uno de los *malos* con más encanto en el mundo del cómic, un personaje oscuro y atractivo, un traidor con clase, un auténtico ángel caído. Sus caras y sus gestos demuestran que Jacobs lo dibuja con ganas, que siente una irresistible simpatía por él y que, como viejo actor que era, se metió de lleno en la piel del personaje. "Es el personaje que me hubiera gustado ser", confiesa en una entrevista a *Giff-Wiff* de 1967, reproducida en el libro de Gérard Lenne *Blake, Jacobs et Mortimer*.

Otro aprendizaje importante que reflejan las 144 páginas del *Espadón* es el que hace referencia a la composición de la página, de una gran flexibilidad a partir de una original disposición en tres tiras horizontales que, a su vez, pueden ser subdivididas ofreciendo múltiples soluciones. Más preocupado por la unidad estética de la página que por el ritmo narrativo de la historia, Jacobs compuso páginas absolutamente simétricas a partir de un imaginario eje vertical. Este esquema se rompe en contadas ocasiones y de manera inapreciable para el equilibrio final de la plancha.

La segunda obra de la serie, *El misterio de la gran pirámide*, empieza a publicarse en *Tintin* el 24 de marzo de 1950. La egiptología es una de las grandes pasiones de Jacobs, y el autor se entrega a ella con un álbum de dibujo claro y trazo regular (más cercano que nunca a Hergé) y con un guión minuciosamente documentado: ni un decorado, ni un jeroglífico es fruto del azar. El afán realista de Jacobs es tal que no dudó en eliminar una secuencia en la que un personaje debía tomar un autobús de Gizeh a El Cairo al comprobar que no había tal servicio a la hora en que transcurría la acción. Tantos escrúpulos parecen excesivos, pero resulta que el autor necesita creer en lo que cuenta para poder hacerlo creíble al lector. Tampoco es mera especulación el tema central del episodio: el descubrimiento de la oculta cámara de Horus dentro de la pirámide de Keops. Las conjeturas en torno a los secretos que esconde esta pirámide son muchas y Jacobs "con el apoyo de los textos de los autores más autorizados", según explica en sus memorias (p. 118), lanzó su teoría en forma de cómic. No andaba equivocado. 50 años más tarde, el 18 de abril de 2001, se hizo público que dos arqueólogos franceses habían descubierto una cámara secreta a la que se accede tras cruzar una entrada camuflada. "Blake y Mortimer deben haberse estremecido mientras degustaban su té", decía ese día el prestigioso diario *Le Monde*.

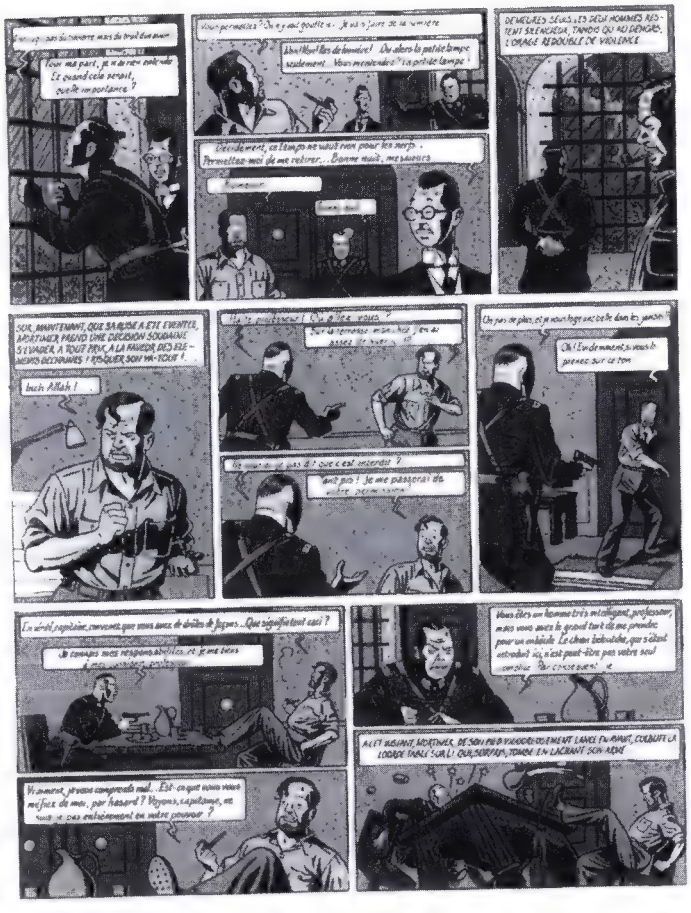
Las intrincadas entrañas de la pirámide marcan uno de los grande momentos del álbum. No podía ser de otra forma. No hay un solo álbum de Jacobs sin subterráneos o grutas, y en esta ocasión la excusa está más que justificada. En sus memorias, Jacobs relaciona su fijación por los subterráneos con el miedo que pasó cuando, a los tres años, cayó en un pozo y quedó encerrado en él hasta que lo rescataron al cabo de una interminable media hora. Coherente con el ambiente misterioso que busca, Jacobs rehuye de las viñetas soleadas, propias de un álbum que se sitúa en Egipto, y hace que

Olrik, Blake y Mortimer, en una de las escenas finales de El misterio de la Gran Pirámide


Que ton nom ne soit plus!...
Et tandis que, comme dans un rêve, nos deux amis traversent le fossé et s'avancent vers le cheik, celui-ci, étendant les mains sur Olrik, dit :

más de la mitad de las páginas transcurran de noche.

Misterio, noche y subterráneos aparecen de nuevo en la siguiente historia del autor. Serializada en *Tintin* desde el 6 de agosto de 1953, *La marca amarilla* es, sin duda, la obra cumbre de Jacobs. Su origen se encuentra en las noticias que leyó en la prensa de 1951 y 1952 acerca de investigaciones de científicos y cirujanos en torno al control de la mente. En el álbum, una serie de robos espectaculares firmados con una marca amarilla dibujada con tiza pone en jaque a la policía de Londres. Cuando es la mismísima corona de la reina lo que desaparece, el capitán Blake se encarga de investigar el asunto con ayuda de su amigo Mortimer. La *M* del símbolo, más que como inicial de la palabra *marca* debe entenderse como una referencia a la primera letra de la poderosa onda creada por Septimus, la Mega Wave, y como referencia a la letra *mu* del alfabeto griego (empleada para denominar partículas subatómicas).



Las planchas de composición simétrica son la norma en El secreto del Espadón

La misma portada del álbum ya está rodeada de un aura mítica. Jacobs la concibe para impactar, y poco le importa si para ello es necesario escoger un motivo que no está presente en el álbum: el de los dos protagonistas —insólitamente juntos— en una calle portuaria de Londres y ante un grandioso símbolo amarillo. La figura de los dos héroes en posición de alerta se proyecta en una sombra tan expresiva como inverosímil sobre la pared de ladrillos más famosa de la historieta. Las baldosas de la calle todavía están mojadas y en la parte derecha de la imagen vemos un cubo de basura y una farola. Un decorado compuesto con esmero para una majestuosa apertura teatral. La composición de la imagen es también puro Jacobs: el centro de interés de la escena aparece enmarcada por cuatro elementos de la propia imagen. Así, la banda del título y la línea de tierra restringen horizontalmente la imagen, mientras que la línea del suelo y la farola hacen lo mismo verticalmente[6].

Sobre la pared aparece un rótulo con el nombre de Limehouse Dock que alude al lugar donde ocurre la escena (los *docks*, el puerto) pero que bien pudiera esconder una referencia al "peligro amari-

6. Algunos de estos detalles no se aprecian en la edición del álbum que hizo Grijalbo pero sí en la reedición de Norma. Esta técnica compositiva será aplicada más tarde por Tardi en sus recurrentes bandas negras que sirven para reencuadrar el motivo esencial de una viñeta. Sobre la composición de Jacobs aplicada a una viñeta véase *Une case mémorable*, de Benoît Peeters, en *Les Cahiers de la Bande Dessinée* n° 65 (1985). El autor analiza "el poder de fascinación" de la última viñeta de la plancha 11 y lo justifica por la "tensión explícita" que contiene (tensión entre la continuidad del relato y la suspensión del mismo con una viñeta frontal y estática que lo detiene).

Trazo depurado y preciso, la línea clara según Jacobs

llo" presente ya en el *Espadón*, pues Limehouse Dock era conocido a finales del siglo XIX y principios del XX por tener una gran presencia de inmigrantes chinos que iban a Londres a trabajar.

Toda la historieta está dibujada con una línea firme y precisa, más gruesa que en álbumes anteriores y con unas sombras limpias y perfectas que realzan el ambiente expresionista heredero de películas de Fritz Lang, como *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931) y *El testamento del doctor Mabuse* (1932).

Otra referencia cinematográfica que viene a la mente es *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949), por la secuencia de las cloacas. Las viñetas aparecen más llenas de detalles que nunca y el conjunto respira una extraordinaria solidez gráfica. Cargadas de dibujo y de imagen, las viñetas de Jacobs persiguen alejar el relato del dinamismo y frenar las rápidas transiciones entre viñetas. Ralentizan la acción para que el lector se detenga y las imágenes permanezcan en su retina. El color, suave y delicado en escenas exteriores diurnas, se vuelve fuerte e intenso siguiendo la creciente tensión del relato; y aparece frío y poblado de sombras y de niebla cuando la acción transcurre en los muelles.

Como hemos apuntado, se trata de un magnífico ejercicio de condensación: pocas páginas (tras dos historias que se desarrollaban en más de un álbum, aquí se concentra en un solo volumen de 64 planchas) y en un breve espacio de tiempo (la acción transcurre en menos de un mes, entre principios de diciembre y Navidad). También hay una suma de géneros que se mezclan para doblar el atractivo de la historia. Así, hay elementos de ciencia ficción, pero también de relato policial. De este último género es especialmente notorio el referente de la novela *Diez negritos* de Agatha Christie, por la paulatina desaparición de personajes. El álbum rezuma un irresistible sabor británico, servido por un anglófilo de pro como era Jacobs.

SOBREVIVIR AL MITO

Después de *La marca amarilla* el listón está tan alto que resulta difícil no ver a partir de ahí un lento, al principio inapreciable, declinar de la serie. Las obras que siguen a ese título mítico continúan ofreciendo escenas memorables, y Jacobs, consciente de que probablemente ha escrito ya lo mejor de su vida, juega todas sus bazas en los álbumes que vienen a continuación. En *El enigma de la Atlántida* explora el mito de una civilización perdida y amenazada por la desaparición. En el siguiente álbum, *SOS meteoros*, la amenaza de la desaparición no afecta ya a una civilización olvidada sino al mundo occidental por culpa de una sucesión de catástrofes meteorológicas. Este es, probablemente, el álbum más apocalíptico de la serie. Jacobs desplaza la acción hasta París para hacer la amenaza más próxima y más real: no es un país lejano o exótico el que está amenazado, sino un país que podría ser el nuestro. Llevada la amenaza del cataclismo a su grado más alto era difícil imaginar un

nuevo desafío para el siguiente álbum. La solución fue cambiar, no ya de espacio como en el episodio anterior, sino de tiempo. En *La trampa diabólica*, Mortimer viaja a la prehistoria, a la Edad Media que tanto le apasiona y a un futuro muy remoto ayudado por un invento del siniestro doctor Miloch, personaje que ya aparece en *S.O.S. meteoros*. Con *La trampa diabólica* el discurso de ciencia ficción en Jacobs alcanza el apogeo y el autor parece dudar de qué rumbo tomar en el futuro. La solución por la que opta es cambiar de registro, y eso explica la aparición, extraña en el conjunto de la serie, de *El caso del collar*, una obra exclusivamente policíaca. Pero todavía hubo otro motivo que forzó a Jacobs a abandonar el camino de la ciencia ficción, tal y como recuerda en sus memorias: "*El caso del collar* es el resultado de un cambio de humor [...]. La crítica había sido especialmente molesta durante la publicación de *La trampa diabólica*. Entre otras cosas, me acusaron de «cultivar un género demasiado intelectual» y de pretender «hacer reflexionar». A lo que hay que añadir [...] la prohibición de comercializar el álbum en Francia", dictada por la Comisión de Vigilancia y Control de las Publicaciones Infantiles y motivada por la «violencia» y por «el horror de las imágenes que ilustran este relato de anticipación». Este veto, que fue provisional, determinó al autor a abordar un tema "más simple" y "sin un segundo plano filosófico, pedagógico o moral". También Hergé le había pedido a menudo atenuar su tono terrorífico, como demuestran varias viñetas tachadas en rojo por el padre de Tintín. De la misma manera, puede verse como reflejo de la censura el que los improperios sean traducidos por anglicismos (*Damned!*, *By Jove*) y que la presencia de personajes femeninos en la serie sea casi inexistente, a pesar de que Jacobs había demostrado en *El rayo U* que no se le daba mal dibujar mujeres.

Guinea Pig, el cobaya de La marca amarilla

En el siguiente título decide regresar a la ciencia ficción, pero el resultado será decepcionante: *Las tres fórmulas del profesor Sato* es una historia en la que no se encuentra ni la magia ni los grandes momentos que dieron fama a la serie. Además, es un álbum excepcionalmente breve por "impera-

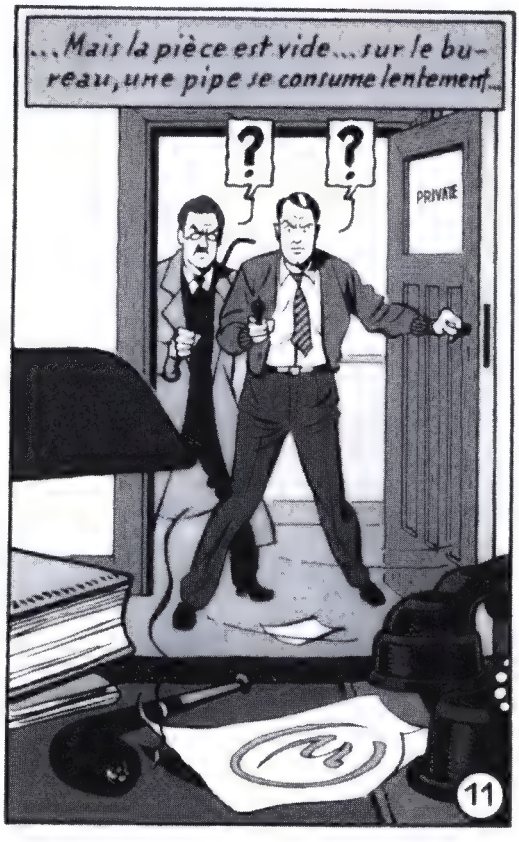
El ambiente *british* del álbum más celebre de la serie

Al oir el grito, el policeman se echa a correr
¡Debe ser en Capter Street!
?
Pero cuando llega, la calle está desierta y no ve más que los faros posteriores de un coche que gira a gran velocidad por Great Russell Street...
¡Demonios! ¿Pero un alma ¿Quien habrá podido gritar?
Maquinalmente, el estupefacto policeman pasea a su alrededor el haz luminoso de su linterna
...y ve algo en la acera
HEAVENS!!!

tivo comercial" del editor —46 páginas—, lo cual obligó a Jacobs a dividir la obra en dos volúmenes: "Para mí, una historia que se reduzca a 46 páginas es algo impensable, no sé hacer nada con 46 páginas", confiesa[7]. Probablemente, Jacobs era consciente de que no era un gran álbum, y de ahí que fuera retrasando años y años la aparición del segundo volumen. A su muerte, el álbum seguía todavía inacabado, y fue por expreso deseo del propio autor que Bob de Moor lo dibujó a partir de un guión perfectamente desglosado por Jacobs pero igualmente desafortunado.

De Moor ya estuvo a punto de trabajar con Jacobs en *El caso del collar*, pero el creador de Barelli renunció: "Todo estaba conforme, pero en el último momento no se hizo porque me hubiera podido crear problemas con Hergé", cuenta en *Les Cahiers de la Bande Dessinée* nº 84 (1989). Al final, quien ayudó a Jacobs en las primeras páginas de esta historieta fue el dibujante Gérald Forton, colaborador ocasional en *Tintin*. Para el álbum anterior, *La trampa diabólica*, Jacobs ya se había apoyado en dos colaboradores, Liliane y Fred Funcken (autores de *Le Chevalier Blanc*) para dibujar el lápiz de las páginas que transcurren en el medioevo. La colaboración no fue cobrada ni tan siquiera firmada. "A Edgar le gustaba firmar sus álbumes en solitario", lamenta Liliane Funcken[8]. También en el guión buscó apoyos y recurrió a su amigo Van Melkebeke, quien le prestó algunas ideas. Para más detalles sobre las aportaciones de este personaje que también contribuyó en los guiones de Hergé véase el libro *A l'Ombre de la Ligne Claire, Jacques Van Melkebeke, le clandestin de la BD*, del periodista Benoît Mouchart (Vertige Graphic, 2002).

El motivo central de la imagen se reencuadra con los elementos que aparecen en la propia viñeta



Con los cambios sociales de finales de los 60 y, en concreto, tras el célebre mayo del 68, Jacobs sólo publicó un álbum (*Las tres fórmulas del profesor Sato*, en 1971). Quizá esto prueba el temor del autor ante unos lectores que ya no tienen aquella inocencia de los años 50 y que difícilmente aceptarán el universo de Blake y Mortimer, lleno de los tópicos, convenciones y clichés de las novelas de detectives y de ciencia ficción que admiraba (Agatha Christie, Simenon, H.G. Wells). Nótese que Hergé también parecía bastante fuera de lugar ante el nuevo rumbo de la historieta: en 1968 presentó *Vuelo 714 para Sydney* y, posteriormente, sólo pudo terminar una historia más, *Tintín y los Pícaros*, tan irregular y desconcertante como lo es *Sato* para Jacobs.

Paradójicamente, fue a partir de los años 70, que es cuando más dudas tenía Jacobs, que su obra empezó a ser reivindicada. La primera generación de lectores, convertidos ya en escritores o periodistas, empezaron a rendir culto a su obra y a consagrarle libros y artículos.

LOS TEMAS

A Jacobs le atraen particularmente tres temas: el poder totalitario y el control de un pueblo o de la mente de una persona (que aparece en todas sus obras, excepto en *El misterio de la gran pirámide* y *El caso del collar*); los enigmas con un gran poder de fascinación (la civilización egipcia, el mito de la

7. En realidad, Jacobs creó una pequeña historia de 4 páginas en 1964 titulada *Le trésor de Toutánkhamon*, de contenido básicamente divulgativo. **8.** *Le duel Tintin-Spirou*, de Hugues Dayez (Luc Pire, 1997), p. 92.

Atlántida) y, por último, la intriga policíaca (que sustenta toda su obra pero que sólo aparece separada de cualquier otro tema en *El caso del collar*).

Todos estos temas están salpicados de los elementos dramáticos preferidos por el autor más sombrío de la línea clara: lluvia, niebla, oscuridad, grutas, guaridas subterráneas, explosiones, cataclismos, zonas portuarias... Las alteraciones meteorológicas de *S.O.S.* son pura metáfora del drama y del misterio. La propia ficción de la serie es sinónimo de desorden, pues en Jacobs lo fantástico irrumpe siempre como factor perturbador de la realidad. Y junto a estos elementos aparecen los momentos clave del álbum: Jacobs es uno de los mejores autores a la hora de crear imágenes apocalípticas, monumentales, tenebrosas o, sencillamente, legendarias, que permanecen en el imaginario del lector. Basta recordar la primera aparición de la marca amarilla (plancha 3 del álbum) o la destrucción de la Torre Eiffel en el primer capítulo de la serie.

Olrik, en el centro de este boceto preparatorio de una viñeta de S.O.S. Meteoros

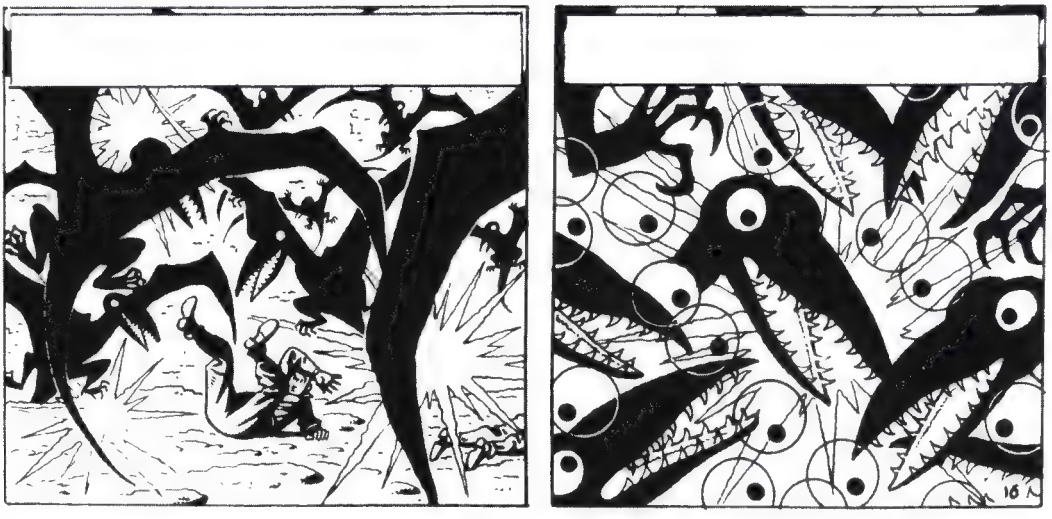
Otra cuestión que hechiza a Jacobs es la dualidad: la oposición entre el Bien y el Mal, entre el amigo fiel y el traidor, entre la realidad y la ficción, entre la memoria y el olvido, entre el orden y el caos, entre el clasicismo que representa la Inglaterra de tradición conservadora y la modernidad que representan los Estados Unidos (véase Sharkey, el personaje más bobalicón de la serie; significativamente, un norteamericano).

LOS TEXTOS EN OFF

Los textos narrativos, o "comentarios" como él prefería llamarlos, son elementos esenciales del estilo *jacobsiano* y también uno de sus aspectos más criticados. Para los detractores son excesivos, innecesarios y redundantes. Sus defensores argumentan, en cambio, que son esenciales, y lo cierto es que los utiliza de forma variada y con más astucia de lo que pudiera parecer en principio. Cumplen, como es lógico en este tipo de textos, la función de relevo (para transiciones temporales) y de anclaje (para marcar un cambio de lugar). En Jacobs, esta doble tarea es más necesaria que nunca ya que a diferencia de autores dinámicos como Hergé o Franquin, aquí es difícil entender algo de lo que se cuenta mirando sólo los dibujos. Entre una viñeta y la siguiente suele haber una elipsis temporal tan larga que es necesario recurrir a estos textos para comprender la acción y rellenar los huecos temporales, esas *viñetas fantasma* que hay entre dos imágenes y en donde muchos teóricos aseguran que está la auténtica magia del cómic. La escasa continuidad entre viñetas concuerda con el objetivo ya apuntado de ralentizar la lectura de la historieta. Pero además, podemos distinguir en los textos en *off* de Jacobs otras seis funciones clave.

1. Voluntad dramática. Jacobs pone en los textos narrativos notas propias de las acotaciones teatrales, y así, es el texto el que nos explica el "violento estruendo" de una explosión, el que nos cuenta que el humo es "áspero y picante", que los escalones de la pirámide "se hunden en las tinieblas" o que el jeque habla con una voz "lenta y grave", por citar sólo unos pocos ejemplos dispersos en varios álbumes.

2. Justificar acciones. En Jacobs el guión es un engranaje preciso en el que todo tiene que estar justificado y en el que cualquier comportamiento tiene que ser creíble. Los recitativos justifican un comportamiento que para el autor es necesario explicar. En la página 31 del tercer álbum del *Espadón* vemos a Mortimer caminando a oscuras por un pasillo. Jacobs quiere hacer que tropiece para descubrir el cuerpo inanimado de un colega



El enigma de la Atlántida. La segunda viñeta fue censurada

del profesor. Teniendo en cuenta que Mortimer avanza con una linterna, es bastante estúpido imaginar que el profesor pueda tropezar. Para eso es necesario que apague su lumbre. Pero Jacobs quiere explicar por qué motivo Mortimer apaga la luz, y lo hace a través del cartucho: "[...] llega al laboratorio [...] donde la puerta entreabierta deja filtrar un rayo de luz rosada. Instintivamente el profesor apaga la linterna". Queda claro así que la acción de Mortimer es lógica (está a punto de llegar a su destino y ve ya un pequeña rendija de luz) y que, además, es "instintiva". Sin el texto en *off* esta secuencia sería para el lector inverosímil, y para Jacobs impublicable.

3. Crear atmósfera. Ahí está la solemne viñeta de inicio de *La marca amarilla* para probarlo. Sobre una imagen horizontal otro autor se habría contentado con escribir "Londres, una de la madrugada". Jacobs propone esta otra versión: "Acaba de dar la una de la madrugada en el Big Ben. Londres, la gigantesca capital del Imperio Británico, se extiende, vasta como una región, bajo la lluvia que cae obstinadamente desde hace horas. Sobre un fondo de oscuros cielos se recorta la silueta medieval de la Torre de Londres, corazón de la *City*."

4. Apelar al lector. Aunque lo hace en pocas ocasiones, Jacobs crea una complicidad con sus lectores al referirse a un personaje como "nuestro viejo conocido" [*Espadón*, tomo 3, p. 39] o al dirigirse directamente al él diciéndole, como ocurre al final de *La trampa diabólica*, "querido lector".

5. Sustentar el realismo. Pese a ser obras con un fuerte componente fantástico, los álbumes de Jacobs buscan ser creíbles partiendo de una situación que el lector acepta como real y que deriva, en un giro sutil y difuso, hacia lo ficticio. Para dar sensación de realidad, una de las claves del autor es su estilo realista y su dibujo fotográfico de edificios, coches y vestimentas. Otra estrategia es la importante presencia de periódicos y recortes de prensa, que pretenden avalar la veracidad de lo que se nos está contando (igual que los documentos en forma de papiros, planos, testamentos y fórmulas que también aparecen a menudo). La tercera solución pasa por textos narrativos que buscan convencernos de lo que se nos está mostrando. Es así como Jacobs se regodea en explicaciones técnicas (que también aparecen en los globos de diálogo), y que en un álbum tan fantástico como *El enigma de la Atlántida* nos cita complicados nombres de plantas (plantas reales pero dibujadas a escala gigante para convertirse en seres amenazadores). Las explicaciones no están destinadas a que el lector entienda lo que ve en la viñeta sino que *crea* en aquello que está viendo.

6. Retardar la acción. Como hemos dicho, ésa es una de las claves del estilo de Jacobs. De nuevo en *La marca amarilla*, en la última viñeta de la plancha 25, encontramos un buen ejemplo. Se trata de una de esas imágenes fuertes a las que Jacobs nos tiene acostumbrados. Arrastrados por el ritmo de la acción y por el deseo de desvelar la intriga, el lec-

tor tendría la tentación de pasar rápido la página. Es evidente que hay poca propensión a detenerse para *leer* una imagen, pero la presencia de un texto frena al lector y le obliga a reparar con más detalle en esa viñeta. Eso es exactamente lo que hace Jacobs: retener al lector sobre una viñeta clave del álbum con un texto que, por lo demás, aparece como bastante redundante: "En ese preciso instante, un rayo cegador surge del cuerpo del hombre y Nasir es proyectado contra el suelo, ¡como si le hubiera caído un rayo!"

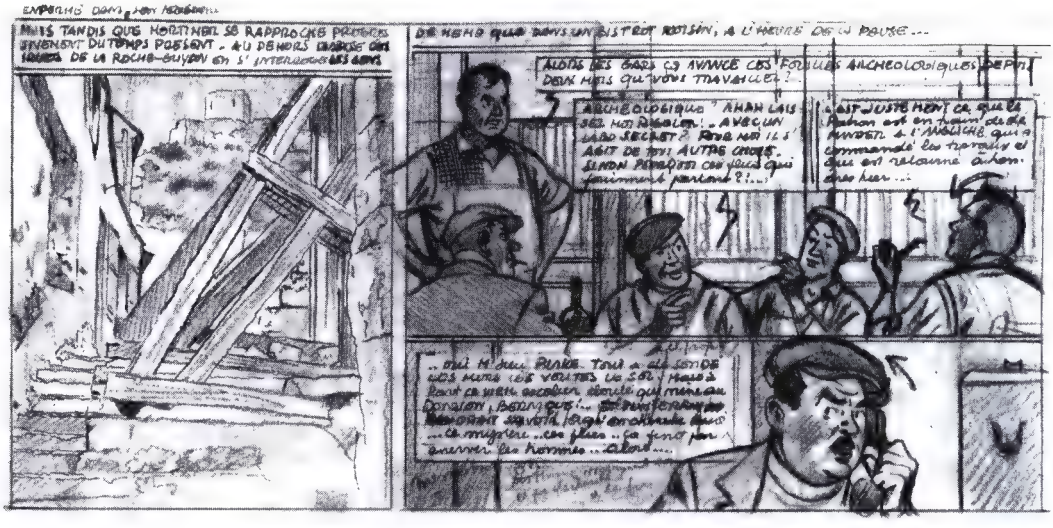
MÁS TEXTOS

La presencia de grandes masas de texto no se limita sólo a los "comentarios". También los bocadillos pueden contener mucho texto. En la plancha 49 de *La marca amarilla* el globo de Septimus contiene 137 palabras en la edición original. Y no es un caso aislado. Tanta locuacidad es coherente con el deseo de dar la máxima información al lector y, a su vez, *enfriar* el ritmo de la historia. Es de sobra conocido que en el cómic existe un desfase entre lo que leemos en el globo y lo que nos cuenta la imagen, ya que ésta es sólo un instante del tiempo —más largo— que representa el texto. Una vez más, si observamos a los autores que se caracterizan por una narración ágil, veremos que tienden a acortar al máximo esa diferencia temporal. En Jacobs es todo lo contrario, y el desfase se acentúa dramáticamente hasta el punto que, en ocasiones, el dibujo de la viñeta parece una mera ilustración del texto, ya que es imposible asimilar —*leer*— de forma conjunta texto e imagen. En realidad, tanto el texto como la imagen tienen una importancia capital para el autor, pero no intervienen de forma complementaria y acompasada. Es la suma individual —e independiente— del texto y de la imagen lo que da la densidad y la profundidad al relato.

Pero ya que hablamos de textos, no es posible olvidar el primer texto de un álbum: el título. "El título es muy importante para el impacto publicitario del álbum", reconoce Jacobs en sus memorias (p. 91), por eso contienen esas dosis de misterio e intriga que son la quintaesencia del estilo del autor. Cuando se retomó la serie Blake y Mortimer en 1997 no fue fácil dar con el título definitivo del nuevo álbum, según explica su dibujante, Ted Benoit, en el libro *Histoire d'un retour*: "Jacobs había utilizado ya todas las palabras clave: secreto, misterio, enigma". Finalmente, el título escogido —*El caso Francis Blake*— acabó siendo una referencia a un título ya existente (*El caso del collar*).

El dibujo detallista de Jacobs se aprecia en esta lluviosa escena de S.O.S. Meteoros

A todo esto, el tren hace su entrada en el andén
¡Caramba, cuánta gente!
Creo que ahí viene mi cliente
Perdón, señor, ¿el profesor Mortimer?
¿Sí?
El señor Labrousse me ha pedido que le lleve a Jouy su coche está estropeado
All right! Vamonos
Momentos después el taxi parte en dirección a Jouy
¡Dios bendito, vaya diluvio!
¿Qué tal está el profesor Labrousse? Muy ocupado, supongo
¡Vaya que sí, señor! ¡Nunca había visto a nadie tan ajetreado!
¡Imagínese! No puede dar un paso sin que se le acerque alguien y le empiece "Bueno, señor profesor, ¿esto no va a cambiar o qué?" o "Bueno, señor profesor, el sol va a salir de una vez o no?". ¡No le dejan en paz! ¡Como si pudiese hacer algo, el pobre!
¡Hum, ya veo!
Prosigue el viaje, a pesar de un tiempo que va de mal en peor; pero de pronto el conductor ve algo que le desagrada.
¡Vaya por Dios! ¿Qué les pasa a estos malditos limpiaparabrisas?



Boceto (en color en el original) para la plancha 60 de La trampa diabólica

DEL GUIÓN AL DIBUJO

Al principio de toda obra está la idea. Y en Jacobs, a menudo, ésta nace de un artículo periodístico. Así, *La trampa diabólica* parte de las investigaciones que científicos rusos y norteamericanos hacían de la teoría de la relatividad y de la contracción del tiempo, de las que se habló en la prensa de 1960. *S.O.S. meteoros* tiene su origen en los rigurosos inviernos que se vivieron en Francia entre 1954 y 1957, con cerca de 15 grados bajo cero en París, temperaturas que no se alcanzaban desde 1872.

Tras la idea viene la consulta con expertos y, si es posible, un viaje al lugar donde se sitúa la acción. La exigencia de realismo es tal que Jacobs tuvo que esperar varias semanas a que le llegaran unas fotografías de Japón antes de dibujar unos cubos de basura que aparecen en *Sato*.

A continuación, viene un primer guión técnico de la historieta (*découpage*) en donde se mezclan textos y croquis minúsculos, y no hay límite de paginación. Luego, la segunda planificación se ciñe a las páginas disponibles y se va perfilando la composición de la página y de cada viñeta. Es el momento de pulir textos ("el fondo sonoro de la historia", según sus propias palabras); dibujar planos y poses de personajes en hojas separadas y de construir maquetas y bustos.

Antes de dibujar una viñeta, Jacobs se apoya en multitud de fotos. No sólo de lugares que le permiten recrear un decorado fiel sino imágenes de expresiones faciales y corporales que luego aplica a sus personajes. Por herencia de su pasado teatral era habitual que él mismo posara delante de un espejo para buscar la actitud más adecuada o que él mismo se hiciera tomar fotos convenientemente disfrazado (con una gabardina, por ejemplo, si había que representar al capitán Blake). Con estas fotografías Jacobs logra, una vez más, esos dos objetivos tan deseados: dar el máximo realismo a lo que dibuja y congelar la acción con unas viñetas de dibujo tan realista como rígido.

Sólo después de este lento trabajo Jacobs se siente capaz de afrontar un primer boceto de la página a tamaño real (30 x 40 centímetros), al que le sigue un segundo boceto, más depurado y con más detalles, que luego entintará calcándolo en una hoja nueva. Es la "odiosa" fase del entintado (memorias, p. 34). Jacobs fue quien mostró la técnica del calco a Hergé, y éste rápidamente la adoptó como método de trabajo, ya que permite escoger el trazo más expresivo del boceto y modificar la posición de un personaje respecto del fondo en el momento del entintado.

Hay que destacar que a partir de finales de los 50 Jacobs aboceta las páginas usando lápices de colores, lo cual le permite trabajar mejor los distintos planos de la imagen, la luz y las sombras, así como prever las gamas de color que se utilizarán en el coloreado. En esta última fase Jacobs demuestra ser un consumado maestro, ya que el color es uno de los elementos que contribuyen a crear la atmós-

fera del relato y porque su paleta es absolutamente personal. En las secuencias de día y de interior los colores son casi naturales. Las escenas portuarias de *La marca amarilla* no serían las mismas sin las viñetas teñidas de un siniestro fondo verde oliva. Cuando la acción transcurre en lugares oscuros o cerrados, los colores de los fondos pueden volverse contrastados y violentos, irreales pero muy expresivos. Los personajes, en cambio, parecen no verse afectados por la tiniebla que les rodea. Es característico de Jacobs un rojo bermellón inconfundible, casi tanto como un azulado nocturno que Yves Chaland —gran colorista además de gran dibujante— bautizó como "azul Jacobs". Los cartuchos y algunos bocadillos participan del juego cromático y adoptan un color u otro en función del equilibrio global de la página.

Como no podía ser de otra forma, en el coloreado Jacobs es tan meticuloso y exigente como en cualquier otra etapa de su lento y concienzudo trabajo. Lo prueba la anécdota de Hergé del libro *Conversaciones con Hergé* (Ed. Juventud, 1986) de los tiempos en que ponían color a *El loto azul*: "Para colorear unas columnas quería un poco de rojo con una pizca de ocre [...]. Aún me parece verlo lamiendo su pincel sin parar mientras yo le decía: 'Pero si nadie se va a dar cuenta'. *[...]* Cuando el álbum salió impreso, el color, como es lógico, era totalmente distinto... Pero eso no le hizo cambiar su forma de trabajar".

Para Hergé, tanto la "obsesión por los decorados" como la debilidad por las composiciones de página simétricas de su colega iban "en detrimento del ritmo de la historia y de la respiración de la narración" (según se desprende de un fragmento inédito de la entrevista del padre de Tintín con Numa Sadoul que Pierre Assouline rescata en la biografía *Hergé*).

Pero el "ritmo" que buscaba Hergé en sus historias no era el que pretendía Jacobs. Para él era mucho más interesente crear la atmósfera y la temperatura más adecuada a cada relato, darle una dimensión mitológica y dramática. Envolver la realidad que dibuja con afán hiperrealista de unas sombras por las que se cuela lo fantástico. Mover de forma melodramática los hilos que sustentan a sus criaturas, simples marionetas sobre un ampuloso teatro de papel que dirige un demiurgo con gusto por lo tenebroso. Para Jacobs, lo importante es atrapar al lector en su exuberante fantasía. Poco importa si para ello se deslizan gazapos tan monumentales como la Tercera Guerra Mundial que protagoniza *El secreto del Espadón* y de la que, increíblemente, nunca volveremos a oír hablar a lo largo de la serie. Es una guerra "fantasma" o "soñada", por seguir una acepción del crítico Gérand Lenne que luego ha sido extensamente aceptada entre los seguidores de Jacobs. Poco importa este error de bulto que hace que en el *Espadón* veamos la destrucción de la Torre Eiffel y que en *S.O.S. Meteoros* la torre vuelva a existir. Lo importante es que Jacobs hace que el lector crea su ficción, que la acepte como verdadera. Y todavía ahora, conscientes de que el cómic de esa época contiene unas dosis de inocencia hoy no admitidas, es imposible no dejarse atrapar por sus imágenes, como lo hicieron aquellos lectores de 1946. Y si nos ocurre esto es porque estamos ante un clásico. U

Bibliografía consultada Edgar P. Jacobs, *Un opéra de papier. Les Mémoires de Blake et Mortimer* (Gallimard, 1981); Claude Le Gallo, *Le monde de Edgar P. Jacobs*, (Ed. du Lombard, 1984); Gérard Lenne, *Blake, Jacobs et Mortimer* (Librairie Séguier/Archimbaud, 1988); *Edgar P. Jacobs, le baryton du 9e art*, Jean-Marc Guyard (Ed Studio E.P.Jacobs, 1990); *Un livre une oeuvre: La marque jaune*, Jean-Paul Dubois, (Ed. Labor, 1989); *Hergé*, Pierre Assouline (Ed. Destino, 1997). Sobre *S.O.S. meteoros* ver http://emmanuelmailly.free.fr/

El caso del collar, el único álbum de la serie donde lo fantástico está ausente

Un instante después...
Oiga amigo ¿quiere decirme por qué le ha dado por ?
Escuche, Padier: Es evidente que alguien trata de enloquecer a Durantón y lo está consiguiendo... En estas condiciones propongo que hagamos lo siguiente...
A la noche siguiente, en la mansión Durantón todo permanece en silencio. Pero, al final de la escalera que lleva al sótano, Blake y Mortimer vigilan...
Hasta ahora nada anormal
¡Ssssch!
Acaba de abrirse una puerta del primer piso y alguien baja lentamente la escalera principal...
¡Es Durantón!

Es uno de los pocos ejemplos españoles de historietista y a la vez humorista gráfico. Ante todo, Conti dejó un impresionante legado de chistes disperso en una gran cantidad de revistas y periódicos, aunque el lector de cómics le recuerda como el creador de personajes como Apolino Tarúguez, El loco Carioco y tantos y tantos otros... Nuestro repaso a su vida y obra recoge, de paso, una pequeña historia de las publicaciones españolas en las que dispersó su obra, dejando en cada una su impronta y su personalidad. Creemos que un apunte de estas características es conveniente para situar en el contexto adecuado al lector actual. Conti fue un autor prolífico y versátil como pocos, capaz de adaptarse a la filosofía de cada publicación donde aparecía y elevando en no pocas ocasiones el nivel de la misma, como en el caso de las que dirigió (Tío Vivo y Mata Ratos). El autor abrió el camino de una nueva forma de chiste expresionista, que rompía con todo lo anterior sin dejar que sus declaradas influencias (Chumy Chúmez, Antonio Mingote) le marcasen en su manera de hacer, salvo quizá en el plano ideológico, pero que influyó decisivamente en humoristas posteriores entre los que podemos mencionar a Jaume Perich. Adentrémonos pues, de la mano de Conti, en los entresijos de unos años claves para entender nuestra historieta. TEXTO: MIGUEL FERNÁNDEZ SOTO

CONTI

Carlos Conti Alcántara, nacido en Barcelona el 28 de agosto de 1916 y fallecido en la misma ciudad el 15 de septiembre de 1975, comenzó a dibujar desde pequeño; era de los típicos niños que emborronaban los cuadernos del cole con sus dibujos. Estudió Bachillerato, pero según sus propias palabras era "demasiado soñador para estudiar a gusto"[1] e intentó un trabajo más serio, acorde con su personalidad, ya que por aquel entonces no estaba bien visto ser dibujante.

Quizá por eso probó suerte como agente de seguros, pero no tenía vocación; además, con veinte años debe incorporarse a filas donde permanecerá seis años, durante y después de la Guerra Civil. Incorporado a la vida civil y empleado, a principios de los cuarenta piensa en sacarle partido a su afición de siempre: dibujar. "Como a menudo se me ocurrían pies de chistes empecé a buscar un tipo de dibujo al que se le pudieran aplicar aquellos pies. Así empecé. En realidad no tuve ningún maestro, e incluso, para ser sincero, debo decir que huía cuanto me era posible del estilo habitual del dibujante de entonces"[2]. En este punto hay que señalar que Conti es, ante todo y claramente, un escritor que utiliza el dibujo para expresar sus ideas. Y como éstas eran excelentes, no tardó en empezar a publicar en diarios. El nuevo periódico de la tarde *La Prensa* acogió al autor en su nómina y, hasta su muerte, publicó ininterrumpidamente su chiste diario (a veces más), frecuentemente sobre política internacional. Esto fue el principio de una prometedora carrera que se desarrollaría durante más de veinte años en un sinfín de publicaciones: diarios, suplementos, revistas de información general, semanarios de humor para mayores y publicaciones infantiles entre las que destacan las de Bruguera.

EN PRENSA Y REVISTAS NACIONALES

Como hemos dicho anteriormente, Conti comienza su colaboración con los diarios en *La Prensa*, a mediados de los años cuarenta. A partir de ahí se le abren las puertas en distinton frentes: uno de ellos, cómo no, las publicaciones infantiles, pero de ellas hablaremos en el siguiente apartado. Conti, con su agudo sentido de la observación, demuestra ser un humorista de registros muy amplios y de una notable versatilidad que le facilita adaptarse a las publicaciones donde colabora. Por ejemplo, publica en *Cucú* (1944-1948), revista de humor que intentaba competir con *La Codorniz* desde supuestos humorísticos algo desfasados —motivo por el cual se extinguió— en la que el humorista crea a *Apolino Tarúguez*, que habría de hacerse famoso en las páginas del semanario *Pulgarcito*. Colabora también en revistas como *Hola* y *Ondas* gracias a que sus fundadores fueron periodistas escindidos de *La Prensa*, un síntoma claro del aprecio que se le tenía ya entonces como humorista. Matías Guiu cita *Lecturas* como otra revista de la época en la que colaboró, pero no he encontrado ninguna otra referencia que lo confirme[3]. En cambio, sí hay varias fuentes que indican que participó en la prensa madrileña, representada por *ABC* y su suplemento *Blanco y Negro*, en diarios regionales como *El Ideal Gallego* y en otros como *Pueblo* o *Solidaridad Nacional*. Algunas de sus colaboraciones periodísticas fueron recogidas en algún

1. *De Tono a Perich. El chiste gráfico en la prensa española de la posguerra* (1939-1969), Iván Tubau. Guadarrama, 1973. 2. *Carlos Conti* (sección: *¿Quién es quien?*/4) . Jaume Perich, DDT nº 40, Bruguera, 1968. 3. *Conti*, Armando Matías Guiu. *Bruguelandia* nº 5, 1982.

MI TIO MAGDALENO POR CONTI
CLASES DE FRANCÈS, INGLÈS Y ALEMAN
CLASES DE FRANCÈS, INGLÈS Y ALEMAN
CLASES DE FRANCÈS, INGLÈS Y ALEMAN
LA OCA
¡CIELOS! ¡NO ENTIENDO NADA!
CLASES DE ESPAÑOL

Mi tío Magdaleno, una de las series de Conti para DDT

anuario o antología como *Humor español Vespa* (Madrid, 1958), que agrupaba chistes sobre uno de los temas *sociológicos* clave de los años cincuenta: la moto vespa.

Su vinculación a *La Prensa* le posibilita su colaboración en el suplemento de aquél, *A Todo Color* (1952 - 1955), primer intento nacional, modesto pero digno, de emular los dominicales de los rotativos americanos donde publicaron, además, profesionales veteranos como Salvador Mestres, Alfonso Figueras, Peñarroya y Tinet junto a nuevos valores como Víctor Mora, Josep Toutain, Roberto Segura o López Espí[4]. Conti repetiría experiencia en otro suplemento: *La Hora del recreo*, del diario *El Levante*.

Siguiendo con los semanarios de actualidad, Conti participa en *¡Tururut!* (1953), de marcado carácter barcelonista, junto a Opisso, Martz-Schmidt, Peñarroya, Escobar y Coll; en *Pepe Cola* (1959) revista semipublicitaria que intentó mezclar varios géneros humorísticos con escasa fortuna, donde colaboraban también Gin, Nabau, Raf, Beltrán, Cubero, Serafín, Muntañola y Enrich; en *Teleradio* (años sesenta) y, finalmente, en *Mata Ratos* (1965), revista satírica que contó con numerosos colaboradores, alternando nombres consagrados, como Pañella, Raf, Beltrán, Figueras, Gin o García Lorente, con nuevos valores que se consagrarían en los años setenta, ya en revistas infantiles, ya en revistas satíricas: Tran, Allué, Asen, Mingo, Perich, Ja, Ivá,...

Bajo la dirección artística de Conti (1970-1972), la calidad media del humor gráfico de *Mata Ratos* mejora de forma lenta pero ostensible. Sobre todo, los chistes se ordenan con cierta coherencia: por temas, por países, por géneros o tendencia, por autores[5].

CONTI, HUMORISTA GRÁFICO

El análisis de Iván Tubau[6] sobre la obra de Conti en el campo del humor gráfico permanece hoy como la gran referencia bibliográfica de que disponemos, pero además cuenta con el valor añadido de encuadrar su obra en el conjunto de humoristas del país. En nuestro artículo se ha utilizado como base el libro citado, que incluye además una interesante entrevista donde el autor habla de sus influencias y su forma de entender el humor. También se ha utilizado el comentario y la entrevista de José María Vilabella en su libro *Los Humoristas*[7].

Conti es antes un escritor que dibuja que un dibujante propiamente dicho. En una mini entrevista con motivo del cincuenta aniversario de *Pulgarcito*

4. *Historia del dibujante de cómic español,* Antonio Martín. *Comix internacional*, nº 4, 1982. **5.** La mayoría de datos de este apartado se han consultado en el libro *De Tono a Perich* (ver nota 1). **6.** Ver nota 1. **7.** *Los humoristas*, José María Vilabella, Ediciones Amaika, 1975.

declaraba: "Se me ocurrían pies de chistes con frecuencia, y de ahí a coger el lápiz y la pluma no hubo más que un paso. Empecé a buscar un tipo de dibujo al que se le pudieran aplicar aquellos pies". Y en efecto, sus excelentes ideas hallaron pronto el estilo ideal que las plasmara sobre el papel. Al igual que sus ideas son rápidas y directas, el dibujo es espontáneo, resultado de un boceto rápido y ligero sobre el que aplica directamente la tinta. De estilo muy redondeado al principio en Bruguera, para seguir las normas de la casa que dictaba Rafael González, con el paso de los años el dibujo de Conti va ganando en inmediatez y el trazo se vuelve más suelto y lleno de aristas que le dan una apariencia de agresividad formal, mal que le pese al autor, quien afirma que no le gusta "la agresividad ni fomentar el odio".

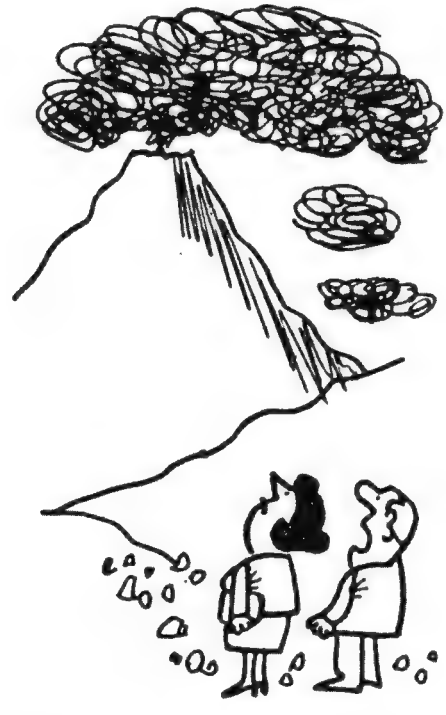
En la entrevista de Iván Tubau, Conti reconoce influencias de autores italianos de la postguerra, franceses e ingleses de los años sesenta (Sempé) y, de entre los españoles, menciona a Mingote, Cebrian, Cesc y Chumy Chúmez, aunque estas influencias son "más de tipo ideológico que práctico", puesto que los dibujos de Conti no se parecen a los de aquellos autores. Añade Tubau: "Sólo con Mingote podríamos encontrarle, apurando bastante, algunos puntos de contacto formales: la rudeza y la seguridad del trazo, el plumazo decidido que rasca con fuerza el papel, casi como un hacha".

El dibujante expresa sus ideas con sencillez, y su dibujo, en consonancia, es por completo funcional y muy despojado: una vez que ha trazado las líneas necesarias para expresar, no malgasta una más. Es en este sentido donde se advierte su influencia sobre Perich.

El chiste fue lo que caracterizó la personalidad de Conti, un autor capaz de encontrar al instante el lado humorístico de cualquier acontecimiento. Dotado de una receptividad acusada para todo lo que sucede en el mundo, nada parece escapar a su aguda observación: la política, las modas, el cine, los *hippies*, los turistas o los conflictos generacionales. Citando de nuevo a Tubau, "Conti es un catalán universal cuya patria es el mundo y cuya temática abarca todo lo que en el mundo pasa".

El humor de Conti es blanco y nunca tuvo problemas con la censura. De carácter escéptico ("El ser humano es muy relativo. No hay buenos y malos a ultranza"), prefiere ser moderado y opina que "El humorista debería ser apolítico porque de lo contrario ya no es un buen humorista"[8]. Goza, eso sí, de un sano espíritu de crítica que aplica a todos los aspectos de la vida. Tubau va un paso más allá al afirmar que percibe en su obra una agresividad latente que pugna por salir y lo hace a veces con notable brutalidad: "Sus trazos casi siempre rabiosos revelan con bastante claridad la mala uva soterrada del hombre que sabe que las cosas no son como a él le gustaría que fuesen".

Como persona, Conti fue siempre educado y respetuoso con los demas. Miguel Pellicer nos habla del autor en sus recuerdos de su paso por Bruguera: "Conti era todo un caballero, de las personas más respetadas por la redacción. Su producción más admirada en redacción fue siempre *Chistes*. *Chistes* que, aparte de publicarse en las revistas, Creaciones Editoriales, un departamento de Bruguera, vendía en Inglaterra. Era tal su originalidad en los trabajos y tan alta la cantidad de ocurrencias dibujadas cada semana que



—¡Es terrible! Aquí no hay contaminación industrial, pero tienen un volcán.

8. En la entrevista de JM. Vilabella. Ver nota anterior

se disculpaba contando que disponía de un sistema de fichas con situaciones, frases, escenarios y personajes que mezclaba, sacaba al azar una de cada y con ellas formaba automáticamente un chiste inédito"[9].

Conti consideraba que el humorista juega un papel importante como barómetro de la sociedad: a través de las ideas expresadas por los humoristas se pueden medir distintos aspectos de la política y la sociedad del momento. Quizá por eso sus chistes abarcaban todos los temas, ironizando sobre ellos. El escepticismo del autor le llevaba a pensar que se estaba perdiendo el sentido del humor.[10]

Preguntado por Tubau sobre los rasgos diferenciales del humorista español respecto al internacional, Conti respondía: "Somos individualistas, lo que quiere decir que estamos en perfectas condiciones para producir grandes artistas de todo género. El humor gráfico no será una excepción. Espere a que alcancemos un mayor nivel cultural y verá."

Finalmente, según la entrevista de Vilabella, Conti prefería escribir para los mayores en lugar de para niños, pues le parecía más difícil. Nos resulta entonces cómodo asignar estas ideas adultas a su producción como humorista gráfico para prensa y revistas nacionales y las destinadas a los niños quedan reservadas para sus historietas de Bruguera. Como veremos a continuación, esta división esquemática no coincide necesariamente con la realidad.

BRUGUERA Y OTRAS PUBLICACIONES INFANTILES

Conti se integra en la plantilla de Bruguera casi inmediatamente después del relanzamiento definitivo de *Pulgarcito* (1947) junto con los otros puntales: Cifré, Escobar, Jorge y Nadal, no sólo como dibujante sino también como escritor de textos humorísticos y miembro de la redacción durante largos periodos. Su primer personaje Bruguera data de 1949: se trata de *El loco Carioco*, personaje que continuaría durante muchos años al igual que *Apolino Tarúguez*, su otro gran éxito. Pero, a pesar de que en Bruguera lo más importante eran los personajes seriados, Conti escapa un poco a la estandarización del equipo y destaca sobre todo por sus chistes. Cantidades incalculables de gags fluían de su cabeza a sus manos con la mayor naturalidad. En más de una ocasión sacó de apuros a sus compañeros inspirándoles el final de una historieta difícil.

Pulgarcito, el semanario infantil español más longevo y popular después del *TBO*, acoge la primera serie emblemática de su autor, *El loco Carioco*, que desde 1949 hasta el cierre de la editorial —ya en los años ochenta— estará presente en muchas de sus publicaciones debido a su enorme éxito. La creación de este personaje, marginado social e incomprendido debido a su locura, obedece a la tónica general de la revista de incluir series de carácter realista y social con un humor marcadamente adulto que se irá diluyendo a partir de mediados de los cincuenta con las nuevas normas sobre publicaciones infantiles y deri-

—No te preocupes, querido. Precisamente necesitamos leña para el invierno.

9. *Yo estuve allí!*. Miguel Pellicer, catálogo *Tebeos de nuestra infancia*, Fundación Gin, 2000. **10.** Ver nota 7.

vando hacia un humor más inofensivo y supuestamente acorde con la mentalidad infantil. *Carioco* llegará a ser una designación popular para aquel que se sale de la norma establecida y opta por una irreflexiva manera de enfocar la vida.

Desde principios de la década de los cincuenta, la editorial, consciente de que el *Pulgarcito* era leído también por un número creciente de adultos, lanzó al mercado una nueva revista, *El DDT contra las penas*, inspirada en parte en la anterior y en parte en la argentina *Rico Tipo*, con la intención de explotar comercialmente el erotismo frustrado de los españoles. La revista tuvo un nivel alto desde el principio (era confeccionada practicamente por el mismo equipo que hacía *Pulgarcito*), pero incluía algunas diferencias, como el chiste de portada que sustituía a la historieta de aquella revista infantil, la desaparición de las historietas serias, el aumento de secciones literarias de humor y crítica (donde Conti colaboró activamente, en cabeceras como *Crónica del Universo y otros países* o *Cartas de Sisenando Merluzo*[11]) y el erotismo light representado por chicas altas y esbeltas, de faldas ajustadas y miradas que desprenden corazones, frente a hombrecillos diminutos, que las contemplan con los ojos desorbitados y la boca babeante.

Ambición, episodio de la serie Siluetas sin palabras

El carácter de la revista propició que sus primeras series acogieran a personajes marcados por su mala fe (*Don Berrinche*, de Peñarroya; *Doña Tula, suegra*, de Escobar y el *Apolino Tarúguez* de Conti) o derrotados por sus complejos o su timidez (*Casildo Calasparra*, de Nadal; *Ofelio*, por Jorge, y alguna obra de Conti como *La vida adormilada de Morfeo Pérez*).

Apolino Tarúguez y su secretario (1951) trata sobre la arquetípica relación de un jefe brutal y un oficinista débil y apocado llamado Celedonio. Apolino representa la violencia del vencedor ejercida sin ningún tipo de escrúpulos sobre los débiles y los humildes, los autenticos perdedores de la postguerra, obligados a encajar golpe tras golpe sin derecho de réplica[12].

Pero el tiempo se encarga de poner las cosas en su sitio, y Apolino y su empleado fueron evolucionando al compás que marcaba la legislación laboral y las mejoras de los derechos de los trabajadores conseguidas por los sindicatos; los papeles se fueron inviertiendo paulatinamente y Celedonio agudizó su ingenio para sacar beneficio y chasquear a su cada vez más anodino jefe. La serie tuvo una larga andadura tanto en las sucesivas etapas de *DDT* —hasta el cierre de la editorial—, como en el *Tío Vivo* de 1957, o, como fue norma de la casa, en multitud de revistas especiales que nutrían buena parte de su contenido mediante las reediciones.

---

11. Divertida visión de las *Cartas al Director* en versión de un lector viajero, fisgón y mirón que comentaba cuanto veía con un estilo personalísimo.
12. En la primera historieta, Apolino exclama, después de propinarle el primer mamporro a Celedonio: "¡Qué placer! ¡Qué poco pesa usted! ¡Así da gusto dar tortazos!". Y en la viñeta siguiente, mientras lo patea: "¡No se lo tome a mal, amigo! ¡Es que así desahogo mi sistema nervioso!"

La vida adormilada de Morfeo Pérez (1952) es la historia de un hombre bajito e insignificante, cuya imaginación se dispara en cada historieta para soñar despierto con una serie de triunfos económicos, sociales y sentimentales que constituyen el centro del relato —diferenciando el sueño de la realidad mediante el contorno nuboso de las viñetas— y que invariablemente conducían hacia un doloroso desenlace, al confrontar la ensoñación con una realidad que acentúa su condición de ser anodino, pobre y triste.

El desencanto del personaje y sus circunstancias reflejan con bastante acierto el desencanto general de la postguerra española en una de las obras más representativas de la Escuela Bruguera, pese a su brevedad —apenas cuatro meses— y al hecho de haber sido marginada tanto en estudios teóricos como en las reediciones de la propia editorial.

También para *DDT* crea otras series populares que se mantendrán vivas en la editorial a través de reediciones: *Mi Tío Magdaleno* (1951) es una tira de humor sin palabras sobre otro de esos seres grises pero entrañables que pueblan nuestra historieta (dispuesta en una tira de construcción vertical, volvió a aparecer, a todo color, en la portada de *Ven y Ven* y, más tarde, en *Suplemento de historietas del DDT* —ambas de 1959—, así como, a partir de 1968, en la segunda página de la reedición en formato magazine de un cuadernillo clásico: *Jabato Color*, esta vez remontando las tiras en un formato más cuadrado —3 tiras de 2 viñetas—); *Don Eulalio*, serie de chistes en torno a un viejecito cuyos gags giran en torno a su poblada barba (1951), se publicó después en *Jabato Color*, compartiendo página con *Mi Tío Magdaleno* y otras tiras y/o chistes. Al año siguiente y también para *DDT* crea una tira titulada *Siluetas sin palabras*, que después continuarán otros autores, entre ellos el gran Vázquez.

Conti se acerca a otras revistas de la competencia por aquellos años cincuenta. *El Coyote*, *Nicolás*, *Leyendas Infantiles* o el mismísimo *TBO* han contenido colaboraciones suyas; pero lo fundamental de su producción infantil se encuentra en las páginas de Bruguera y en el intento de independencia de algunos autores de la casa, que en 1957 forman una sociedad que editará la revista *Tío Vivo*.

LA ESCISIÓN DE TÍO VIVO

Antonio Martín cita varias causas que pueden ser el detonante de la escapada de algunos dibujantes de la casa[13]: a partir de 1954, fecha en que Bruguera se constituye en Sociedad Anónima, se les impone a los autores una cuota de trabajo con la que nutrir las páginas de las múltiples revistas que publica. La relación laboral se hace más tensa y el sentimiento de explotación crece, hasta que, finalmente, cinco autores de la talla de Cifré, Conti, Escobar, Giner y Peñarroya optan por abandonar la editorial y formar una cooperativa que editará una revista, *Tío Vivo*, con la doble intención de poder practicar un humor más adulto[14], menos encorsetado que en Bruguera, y por otra, un deseo de ganar más dinero[15]. Según Juan Antonio Ramírez, el nuevo *semanario para mayores* funde características del *Pulgarcito* y del *DDT*, tales como las frustraciones sociales y sexuales y el tono picaresco, y a decir de Cuadrado, la nueva revista contiene un humor más fresco, distinto del de las publicaciones

13. *Apuntes para una historia de los tebeos*, Antonio Martín. Colección *Viñetas* nº 1, Glénat, 2000. **14.** Según Jesús Cuadrado en *Atlas español de la cultura popular. Vol. I: de la historieta y su uso*, 1873-2000. Ediciones Sins Entido, 2001. **15.** Opinión de Juan Antonio Ramírez, a tenor de sus conversaciones con varios dibujantes, en *La historieta cómica de postguerra*. Ed. Cuadernos para el diálogo, 1975.

Bruguera. Bajo la dirección de Conti primero (hasta el número 60) y de Enrich posteriormente (hasta el 148) la revista presenta series muy al estilo de los semanarios Bruguera (de hecho, *La familia Pi*, de Peñarroya, es una versión corregida y aumentada de su *Don Pío*, mientras que Conti retoma la relación jefe-empleado en *Tarúguez y Cía*) pero desde una óptica más arriesgada, que hubo que dulcificar para evitar el choque con la censura tras un primer toque de atención. Así mismo, *Tío Vivo* incluía alguna sección literaria (*Nuestros críticos feroces*) y muchas páginas dedicadas a chistes gráficos, con cabeceras como *Ellas son así... y ellos también*, o *Ríase de...* donde solían colaborar, al alimón, todos los autores, a los que se habían unido Enrich y Pañella. El peso de Conti en la publicación resulta notorio durante la primera etapa: además de asumir labores de dirección, de participar en las secciones colectivas mencionadas y de crear algunas series propias como *Don Fortunato y su perro* y *Crítica de la vida*, fue tambien el alma de muchos chistes de portada cuando a Cifré o Peñarroya les fallaba la inspiración[16].

La revista se mantuvo durante tres años en su peculiar régimen cooperativista, pero encontró numerosos obstáculos que superar, como la ya mencionada censura, la propia inexperiencia administrativa de los autores, la competencia de Bruguera con una revista similar —*Can-Can*, desde 1958— y, de forma decisiva, las dificultades de distribución provocadas por la gran editorial catalana. Como consecuencia, *Tío Vivo* se hundió y la cabecera fue comprada por Bruguera en 1960, readmitiendo a sus antiguos empleados, imponiendo un nuevo director bajo la supervisión de Rafael González e incorporando las nuevas firmas que habían nutrido las publicaciones tras la marcha de

El loco Carioco, quizá el personaje más célebre de su autor

CARIOCO
POR CONTI
DEME UNA REVISTA DE ACTUALIDAD.
ESTA BIEN ESTE ARTICULO-"COMO ADIVINAR EL PORVENIR EN EL POSO DE LAS TAZAS DE CAFE".
¡ESTO ES FORMIDABLE!!TENGO QUE PROBARLO UN DIA DE ESTOS!
¡HOMBRE! AHI MISMO ME SERVIRAN UN CAFE Y CONOCERE MI FUTURO.
BAR
¡UN EXPRES, RAPIDO!
ME APRESURO, SEÑOR.
¡UF!¡QUE CALENTITO ESTA!
¡CIELOS!¡SEGUN LA REVISTA, EL POSO DICE QUE MORIRE DENTRO DE UNA HORA ATROPELLADO POR UN "OVNI".
¿LE OCURRE ALGO, SEÑOR?
NADA DE PARTICULAR. VOY A MORIRME DENTRO DE UNA HORA.
NO SE MUERA AQUI, QUE ACABAMOS DE BARRER.
¿ES USTED EL CABALLERO QUE PRETENDE QUE NUESTRO CAFE ESTA ENVENENADO? PUES HAGA EL FAVOR DE IRSE...
...A MORIR A OTRO LADO. ESTE BAR ES MUY SERIO.
¡NO ME ECHE A LA CALLE, QUE AHI ESTA EL PELIGRO!¡LO DICE EL ARTICULO Y EL POSO DE CAFE NO ENGAÑA A NADIE...!
¡...Y SI EL POSO QUEDA ASI, MORIRA USTED ATROPELLADO Y... BLA, BLA!...
¿QUE TE PARECE, PEPE? ¿SE LO DECIMOS?
SI, DIGASELO, JEFE, Y ACABEMOS...
¿ES USTED CAPAZ DE GUARDAR UN SECRETO PROFESIONAL?
LO SOY.
EL CAFE QUE NOSOTROS SERVIMOS ES MALTA QUIMICAMENTE PURISIMA Y YA SE SABE QUE LOS POSOS DE LA MALTA NO DICEN MAS QUE IDIOTECES.
¡VAYA PESO QUE ME HAN QUITADO DE ENCIMA!
¡MIRA QUE CREER EN ESAS TONTERIAS!

16. Armando Matías Guiu recoge unas declaraciones de Escobar en *Conti*, Bruguelandia nº 5, 1982.

APOLINO TARUGUEZ
Y SU SECRETARIO
POR CONTI
¿EL SEÑOR TARUGUEZ...?UN MOMENTO...
UN AGENTE DE SEGUROS PREGUNTA POR USTED.
QUE PASE.
FUESE, CELEDONIO. ACABO DE CONTRATAR PARA USTED UN FORMIDABLE SEGURO DE ACCIDENTES. ¡YA ESTA A CUBIERTO DE TODO!
PERO NO LLORE DE EMOCION, PEDAZO DE ATUN...
¡BUAAAA! ¡ES USTED TAN BUENO CONMIGO...!
¡NO HAY DERECHO...¡DON APOLINO DESVIVIENDOSE POR MI, Y YO... ¡SOY UN MISERABLE!
VEO QUE ES USTED PUNTUAL. PASE A MI DESPACHO Y CHARLAREMOS DEL NUEVO CONTRATO.
PORQUE CELEDONIO ES MI UNICO BLA...BLA... BLA...
PARECE QUE HABLAN DE MI...
¡ADIOS, AMIGO! ¡GRACIAS POR TODO...
YA SE MARCHA EL "ASEGURADOR"...
¡SE ACABARON LOS CUADERNOS DE AVENTURAS EN HORAS DE OFICINA!
¡QUEMADOS, ESO ES! ¡TRABAJAR DURO ES LO QUE DEBO HACER!
¡CELEDONIOOOOO...!
¡VOY, AMADO Y DISTINGUIDO JEFE ENTRE LOS JEFES!
¡PERO, HOMBRE...! ¿NO VIO QUE HABIA UNA PESA ENCIMA DE LA PUERTA?
VAMOS, SERENESE, QUE NO FUE NADA. ¡MAS DAÑO HACEN LAS BOMBAS ATOMICAS!
¡LE ESTA SALIENDO UN CHICHON HERMOSISIMO! ¡SIENTESE EN UN SILLON, QUE VOY A...
¿A CURARME, HONORABLE JEFE?
NO, A MEDIR ESE CHICHON.
TRECE POR QUINCE Y MEDIO...¡YUPII!! ¡YA TIENE DERECHO A INDEMNIZACION!
DE ACUERDO CON EL SEGURO QUE HEMOS FIRMADO, MI SECRETARIO TIENE DERECHO A 300 PESETAS DE INDEMNIZACION. ¿PUEDO PASAR A COBRAR? YO SOY EL BENEFICIARIO...

Boceto (en color en el original) para la plancha 60 de La trampa diabólica

"los cinco grandes". Tras una veintena de números, se cierra la primera etapa de la revista y se inicia una segunda época con cambios radicales, nuevos personajes y una nueva calificación oficial de revista juvenil, pasando a subtitularse *El semanario de las carcajadas*. El sueño había terminado.

NUEVA ETAPA EN BRUGUERA

La vuelta a su antigua editora no puede considerarse traumática para alguien que, como nuestro autor, se define como escéptico; por otra parte, no hay que olvidar sus múltiples colaboraciones en revistas y diarios de toda índole y condición. Conti se incorpora a las antiguas publicaciones —y a algunas nuevas, aunque de corta vida— de Bruguera con su creatividad intacta. De hecho, a juzgar por las fechas de edición, parece que nuestro autor ya había simultaneado alguna colaboración puntual con la editora, como parece ser el caso de las portadas a color —prácticamente las únicas de su carrera— que realizó para *Selecciones de Humor del DDT* (1957-1959), una publicación que contenía reediciones de chistes españoles y extranjeros extraídos de la revista madre.

En *Can-Can*, revista festiva que seguía levemente el modelo de *DDT* y que surgió como respuesta a *Tío Vivo* —cuyo motivo central, las chicas, son ya un síntoma de una cierta relajación de costumbres y un mayor optimismo en la España de finales de los cincuenta[17]—, Conti reanuda sus colaboraciones literarias y su sección de chistes *Ahí está Conti*, en sustitución de otro gran humorista de la prensa española: Tono. Su incorporación se produce en torno al nº 32 (1959), cuando aún colaboraba en *Tío Vivo*.

Ven y Ven y *Suplemento de historietas del DDT* son dos revistas de corta vida donde publica, sucesivamente, un nuevo personaje: *Aquí tienen a Marcelo con su hermanito gemelo* (1959), serie de humor amable cuyo motivo principal gira en torno

17. Según Jesús Cuadrado, ver nota 14.

—Como Felipe no sabe nadar, se ahoga todos los veranos.

a las equivocaciones provocadas por la dualidad física de estos gemelos, que el autor retomará más tarde en el *DDT* (1961).

En *El campeón de las historietas*, nacida en 1960 en la euforia de creación de nuevas publicaciones y que mezclaba historietas serias y humorísticas, el autor crea en 1961 un nuevo personaje, *Don Fisgón*, y otra sección de chistes, *Cosas de Conti*. La revista desaparece en 1962, tras haberse especializado en una temática deportiva que al parecer no fue del agrado de los lectores.

Para *El Capitán Trueno Extra*, revista derivada del exitoso cuaderno creado por Mora y Ambrós que repetía la fórmula de combinar historietas de aventuras con alguna página humorística, Conti crea a partir de febrero de 1962 un gag de formato apaisado, el *Chiste panorámico*, patrocinado por la empresa Cola Cao.

La agencia Creaciones Editoriales, propiedad de Bruguera, se encargó de difundir los chistes de Conti en el extranjero, dándole si cabe mayor popularidad a su obra. Hay una anécdota recogida por el también humorista Serafín Rojo en su antología del humor gráfico español, que no sabemos si es cierta, pero desde luego sí muy ilustrativa: "Un día, en Japón, vió en la pantalla a un japonés que leía y reía; luego, un primer plano mostraba qué era lo que le hacía reir: se trataba de un chiste suyo"[18].

Como humorista gráfico, su labor fue reconocida y premiada en cuantos certámenes participaba. Como muestra, aquí van algunos ejemplos: Premio del Ministerio de Información y Turismo de la Exposición España 1964, Premio Delegación Nacional de Prensa, Concurso Internacional del Chiste, salón de la confección, donde competía con humoristas de 9 países, el Concurso Planeta 1972, y un largo etc. de premios menores.

ÚLTIMAS SERIES EN BRUGUERA

Con un estilo cada vez más suelto y agresivo —al menos formalmente— encontramos sus últimas series como autor completo en *Gran Pulgarcito* (*Contigrafías*, *Don Alirón y la ciencia Ficción*, 1969), ambicioso intento por ofrecer una revista de calidad europea conjugando modelos franco-belgas como *Spirou* y *Pilote* que entregaba en

17. Serafín Rojo, *Humor gráfico español del siglo XX*. Biblioteca Básica Salvat, libro RTV 46, 1970.

¡AQUÍ TIENEN A CONTI!

conti
—Y EN CUANTO SE MARCHE ESE, QUE ES EL ULTIMO, ARAMOS Y SEMBRAMOS...
TATUAJE DE MATEMATICO.
PERO... ¿QUIEN LLAMA A ESTAS HORAS...?
—GRACIAS, NO NECESITAMOS MOZO DE EQUIPAJE.
Y, DESDE QUE SALIÓ DE LA CAPSULA, NO HA RECUPERADO LA GRAVIDEZ...
—Y AL OFRECERLE LUMBRE CON MI ENCENDEDOR, SE MURIO DEL SUSTO...

sus paginas material foráneo y autóctono al 50 % y que finalmente acabó sucumbiendo al cambiante, caprichoso y difícil mercado español de 1970; en *Din Dan* (*El Doctor No y su ayudante Sí*, 1970), una más de las revistas *standard* de Bruguera que incluía en sus páginas un importante porcentaje de material francés de *Pilote* y de la británica IPC que terminó por sucumbir trasvasando algunas de sus series al *DDT* en la remodelación que tuvo lugar en 1973; y en *Súper Mortadelo* (*La incisiva página de Conti*, 1972), publicación extra derivada de la popular *Mortadelo* que sustituyó con éxito a la antes mencionada *Gran Pulgarcito*.

Las últimas colaboraciones (1974-1975) para la editorial son sus guiones —bajo seudónimo, Pepe— para dos series de Jan, *Felipe Gafe* y *Superlópez*[19], y para el *1-X-2, el extraterrestre* de State Keto; historietas que denotaban ya un cierto cansancio. Por entonces el autor se encontraba aquejado ya de una enfermedad que acabaría con su vida a la edad de 59 años. Merece la pena reproducir la nota de la redacción aparecida en la revista *Mortadelo* semanas después de su fallecimiento, ya que resume a la perfección la labor profesional y la calidad humana de un autor clave en el humor español de la posguerra:

"Reciente todavía el eco doloroso que produjo la desaparición repentina de José Peñarroya, tenemos que registrar ahora una nueva ausencia, no por temida, menos cruel: la de Carlos Conti Alcántara, otro veterano dibujante y humorista que durante más de treinta años ha dado vida a tantos personajes inolvidables en las páginas de las Revistas Bruguera.

Aquejado de una grave dolencia, vino soportando su situación con un ánimo de digna ejemplaridad en todos los órdenes. Activo hasta el fin, incapaz de renunciar a lo que constituyó el incentivo supremo de su existencia —la labor profesional— fue evitándonos hasta casi el final, sus historietas, sus chistes, y sus guiones de humor, y esto de tal forma que en ningún caso dejaba traslucir en ese heroico esfuerzo suyo, el dramatismo de la última etapa de su vida que se encaminaba hacia el desenlace.

A la hora del recuento, triste y reconfortante a la vez —reconfortante por la magnitud de la obra que nos ha legado— podemos justipreciar en todo su valor la inmensa calidad humana y artística de quien, desde los albores de la posguerra, se dedicó de lleno a eso tan difícil que es hacer aflorar la sonrisa. Una sonrisa que arrancaba de sus lectores de un modo fácil, fluído, discreto y elegante, y al propio tiempo, desbordante de intención y agudeza, cualidades éstas que le habían colocado incuestionablemente entre los grandes humoristas españoles actuales.

Aquí entre nosotros y para siempre, quedan los inimitables productos de su fantasía: Apolino Tarúguez, Celedonio, Magdaleno, Carioco, Morfeo Pérez, Doctor No, y aquellas inefables cartas de Sisenando Merluzo desde la Puebla del Membrillo, y también sus innumerables chistes y artículos, sus páginas de sátiras de la vida cotidiana... Un mundo entrañable que tantas generaciones de lectores van a recordar siempre y que permanecerá como testimonio del hombre bueno, fiel camarada y artista extraordinario que fue Carlos Conti".[20] U

19. En su etapa de paginas autoconclusivas previa al despegue seriado que se produciría en 1978 con guiones iniciales de Pérez Navarro. **19.** *Ha muerto Carlos Conti*, nota de la redacción, sin firma, publicada en *Mortadelo* nº 256 del 20-X-75

DAVID LÓPEZ

portafolio

Zaragozano de adopción, veintisiete años. Una persistencia sistemática junto con la progresiva depuración de su grafismo y conceptos le han permitido destilar un universo propio, coherente y sólido, que resiste avatares personales o editoriales y con el que su autor convive de manera casi adictiva. Se trata de Espiral, serie con personajes poderosamente trazados cuyo tono intimista oscila con desparpajo entre el *slice of life* y la comedia de situación. Serie que durante cerca de seis años ha conocido todo tipo de soportes, el más reciente de los cuales es el álbum Polaroids, editado por Planeta en 2002, que hoy opta al premio la Mejor Obra del Salò del Cómic. Espiral avanza con rumbo preciso, apenas interrumpido por aciertos como el monográfico Amarillo enamorado, publicado por Dude, pero el reciente debut de David en el mercado norteamericano ha producido un sesgo en su carrera que aporta novedosas expectativas. ENTREVISTA: YEXUS

Nací en 1975 en Canarias pero mi familia ha terminado viviendo en Zaragoza por cuestiones de trabajo. Mis inicios como lector fueron como los de todo el mundo. Solía ir a la biblioteca de Santa Orosia, donde leía los "Tintines" y los *Astérix*, y también me dejaba *Spiderman* algún amigo mio. Es aquello de que nunca tienes más de cuatro o cinco tebeos en casa pero entre unos y otros vas leyendo muchos, va naciendo la afición y sólo es cuestión de tiempo que comiences a hacer tus propias historias.

Estudié el bachillerato artístico en la Escuela de Arte de Zaragoza y a continuación un módulo de ilustración de tres años. No estudié Bellas Artes porque en Zaragoza no existía y porque realmente todo ese rollo de los "artistas" no me va mucho: prefiero ser dibujante que artista. Además, en aquel módulo aprendías fotografía y dibujo, manejabas ordenadores... era una cosa muy específica. Por no mencionar que conocías a gente que trabajaba de otras maneras, y en un entorno así se aprende mucho de muchas cosas.

Hacia 1992 también contacté en Zaragoza con el Estudio Camaleón, un estudio de diseño gráfico que era casi una institución. Estaban allí Luis Royo, Isidro Ferrer, Manuel Estradera y Samuel Aznar, que eran entonces los más punteros. Resultó que la madre de un amigo mío, que trabajaba en el Ayuntamiento, los conocía y me dijo que si me interesaría pasarme por allí. Y yo, claro, dije: "Pues vale, guay". Fui allí y al principio me fijaba más en lo que hacía Luis Royo, pero con Isidro, Samuel o Manuel me fui interesando por otras cosas diferentes al tema de las portadas y la ilustración, que era lo que yo conocía; me fui interesando más por el diseño o por otras maneras de hacer las cosas, menos realistas y más personales. Lo más importante fue comprobar que sí se podía tener una forma de vida basada en este tipo de trabajo, ya que a mí, de familia obrera, la idea de trabajar haciendo dibujitos se me hacía un poco rara.

Yo ya había hecho algunas historietas, pero el primer cómic realmente largo, más pensado y, digamos, más adulto, lo hice como proyecto de fin de Módulo, en la Escuela de Arte, en el 96. El proyecto consistía en dos tebeos de 32 páginas sobre el portero de un edificio con un vecindario muy raro, un portero que no hablaba. Se titulaba *Lucas: ver, oír y callar* y fue un poco una excusa para empezar a rea-

Estudio de personaje: Alicia

El universo Espiral sigue vivo para David López

lizar historias cortas con un hilo argumental un poco más trabajado. Era algo muy primitivo pero yo estoy contento; de hecho, me pusieron una matrícula.

En el 96 comencé a colaborar en el fanzine *451º*, aunque ya había publicado algunos dibujos en *Sir Roger*, un fanzine de rol de una Casa de Juventud de Zaragoza en el que resulta que, comentándolo a posteriori, todos los amigos habían participado también de una u otra forma. Por lo que casi pudo ser el germen de lo que fue después *451º*.

Me involucré bastante en este fanzine porque yo era muy entusiasta por aquel entonces, y lo de tener un sitio donde poder publicar mis páginas, el tener un stand en el Salón del Cómic, conocer gente nueva y todas estas cosas me iba mucho; eso de la venta directa, de ir acosando a los transeúntes... Era muy divertido, algo totalmente recomendable. Publiqué muchas historietas en él porque dibujaba muy rápido, al menos en comparación con otros autores del fanzine, o quizá porque mi estilo era muy ligero, pero el caso es que yo producía muchas más páginas. Así que cuando había que rellenar algo, pues tiraban de mis historias.

El fanzine tenía una subvención del Ayuntamiento de Zaragoza y aquello estaba muy bien organizado, porque para que nos dieran esa subvención en cada número de alguna forma había que estar encima, ir a todas las reuniones y estar un poco metido en el ajo. Y dio la casualidad de que teníamos gente que estaba dispuesta a eso, teníamos gente para conseguir la publicidad... Teníamos gente para todo.

Yo comencé a publicar en el número 3 y antes de *Espiral* realicé dos historias paródicas protagonizadas ya por otras tantas mujeres. Creo que fue por influencia de *Tank Girl*, que por entonces se empezaba a publicar en *El Víbora* y que me dejó flipadísimo. El personaje más que el dibujo, aunque también éste me llegó mucho: el hecho de que fuera una chica fuerte, independiente y con personalidad. Pensé: "Ah, mira, por aquí se puede tirar".

Pero antes de comenzar *Espiral* nos fuimos a vivir otra vez a Dueñas, un pueblo de Palencia. Y después de estar toda la vida en Zaragoza aquello era un poco fuerte, y más a esa edad, cuando todavía no había cumplido los 21, porque te cambia la vida por completo. Yo quería seguir haciendo mis tebeos. Comencé una historia con chicas porque se me daba mejor dibujarlas, a modo de páginas de prueba

para enviar a las editoriales. Pero aquello fue haciéndose más y más grande hasta que llegó un momento en el que me superó y pensé: "No me queda más remedio que seguir haciendo historias de estas chicas". Porque era lo que me pedía el cuerpo y con lo que yo realmente veía que podía ir hacia alguna parte. Así que hacía unas cuantas historias cortas cada dos o tres semanas, las recopilaba, las fotocopiaba, las grapaba y las mandaba a todas las editoriales, a ver si en alguna sonaba la flauta.

A mí siempre me han gustado las chicas de Claremont, que tenían personalidad y eran capaces de resolver sus propios problemas. También me parecía que era más fácil escribir historias de superhéroes sobre una chica. Siempre estaban en mayor peligro, porque una mujer es menos fuerte que un hombre, y ese peligro físico me interesaba. Alguien observó una vez que las chicas de los tebeos son normalmente personajes masculinos en cuerpos femeninos, que no tenían su propia personalidad. Y por eso me puse a ahondar un poco en ello.

El fanzine *451º* se cerró porque dejó de tener sentido. Ya empezábamos a publicar nuestras cosas, no siempre dónde queríamos, pero sí con mayor tranquilidad. Había por aquel entonces en el panorama nacional editoriales que te publicaban y el trabajo que supone llevar un fanzine, ese montón de cosas que había que hacer para sacarlo adelante, ya no nos era rentable. Yo comencé con La Cúpula y con Camaleón, Jesús Saiz y Fernando Blanco hacían sus pinitos en Planeta, otra gente había desistido ya del tebeo... Fue como cerrar un capítulo.

Entre 1997 y 1998 dibujé para el fanzine *Garabato* y para la revista *Dueñas*, que era la revista del pueblo de Palencia en el que vivía. Fue también fruto del aislamiento palentino, aprovechaba cualquier oportunidad de hacer alguna paginita. En *Dueñas* hacía una ilustración de portada y un par de páginas en el interior cada dos meses o algo así, lo que me permitía ir viendo mis trabajos publicados. En *Garabato* fue algo parecido; como el concepto de *Espiral* ya estaba pensado, me apunté y salieron historias mías en un par de números. Después empecé con la mili, comencé con el Brut de La Cúpula y todo aquello quedó atrás.

Después del primer *Espiral* de Brut dibujé un número para Camaleón, por donde también pasaron Jesús Saiz y Fernando Blanco. Fue más por amistad que por méritos propios, porque mientras hacíamos *451º* habíamos ido haciendo contactos, consiguiendo que Camaleón imprimiera y distribuyera el fanzine. Fuimos entablando amistad con ellos y entonces a Juan Carlos [Gómez, editor de Camaleón], que es un pedazo de pan, le dije que si me sacaba un tebeo y no supo decirme que no. Hice así *Espunik*, un tebeo de 22 páginas. Tardé veintisiete días en hacerlo. El protagonista era un superhéroe, pero quería hacerlo a mi manera, tratando mis propios temas y no los de los superhéroes americanos, aunque acabó siendo un mal episodio de la Warner a base de persecuciones y trompazos. Se trataba de un chico que bebía de la fuente de Canaletas y recibía superpoderes. Y si bien hay algunas cosas de las que estoy contento tiene el gran problema de que fui

Espiral: Polaroids

¡ERES UNA GILIPOLLAS!
POR TU CULPA NOS VAMOS A QUEDAR SIN PISO
¿QUÉ HABLAS?... NO TE ENTIENDO
QUE HAS MANDADO A LA MIERDA EL CHANTAJE QUE NOS PERMITÍA TENER ESTE PISO
¿QUÉ CHANTAJE?

demasiado eufórico, pensando en terminarlo enseguida en vez de pararme y plantearme de qué iba la historia, de intentar quitar y poner cosas o tratarlas con un poco más de calma. Y en aquella época quizás era lo que no tenía; igual me hacía veinte páginas al mes. Con lo que conseguí un envidiable remanente de páginas impublicables [*risas*].

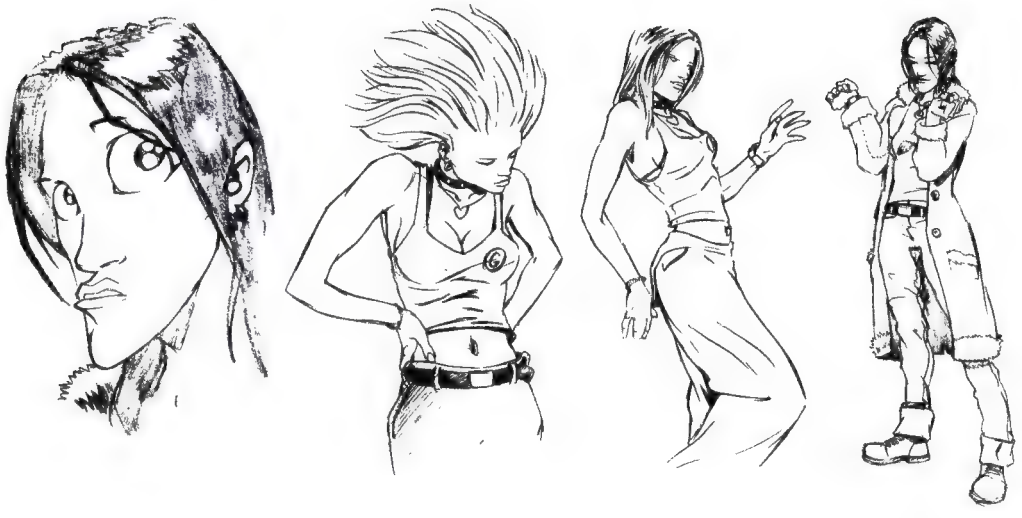
Espiral está muy ligado a La Cúpula. La primera historia era la de una chica que llega a vivir a una ciudad, se monta una fiesta en el piso, la quiere echar el casero... La envié a un concurso de *El Víbora* y no lo gané. Pero seguía haciendo más y más y más páginas... hasta que salieran bien. Hernán [Migoya, entonces redactor jefe de *El Víbora*] era prácticamente el único que respondía a los envíos y fue en parte una gran ayuda. Era una voz desde el mundo profesional que te iba alentando, aunque yo al principio no prestara mucha atención a lo que me decía: "Plantéatelo más...". "Estás malgastando balas", era la expresión que utilizaba, "porque tienes que intentar que la historia vaya hacia alguna parte", y eso fue lo que más tardé en aprender. Pero todo fue de lo más natural: primero un pasito, luego otro pasito, luego otro... Lo que ocurre es que daba esos pasos muy rápido. Aunque básicamente creo que fue la historia de todo el mundo: haces tu fanzine de fotocopias, lo empiezas a enviar a editoriales, a alguien le gusta y te publica un tebeo.

En principio yo quería continuar con la estructura que tenía el fanzine de fotocopias, de historias cortas en las que ocurría una pequeña anécdota como una instantánea costumbrista. Pero eso no llevaba a ningún sitio, por lo que decidí volver a empezar. Entonces ya empezaba a plantearme las cosas y aunque todavía hoy no consigo que las historias queden tan sólidas como a mí me gustaría creo que he hecho muchos avances. Reescribí todo desde el principio. Antes de publicarse en La Cúpula igual había ya ciento cincuénta o doscientas páginas de *Espiral* dibujadas, que es una carga que está muy bien porque ya conoces a los personajes, lo que va a pasar y cómo tiene que pasar, aunque también había muchas cosas inconexas. Por eso decidí coger algunas de las más representativas y reescribirlas, como la primera, aquella que fue al concurso de *El Víbora* y no fue publicada. Pero hay otra historia que está únicamente redibujada sin cambiar una coma, porque me gustaba de aquella forma, sólo que el dibujo ya había evolucionado y por una cuestión de continuidad quise volver a dibujarla.

Una versión más estilizada de Ana

Desde luego, a nivel gráfico, ha habido un paulatino proceso de síntesis. Aquello de las tramas rayadas en el número uno de Brut no me convenció pero me di cuenta de ello en la mitad, cuando ya era demasiado tarde, y tuve que terminarlo así. Yo soy más dibujante de línea que de mancha, y poco a poco tiendes más a liberarte, pierdes miedo a que las cosas queden todas blancas o todas negras, al *horror vacui* del principio. Por otra parte, durante los números tres y cuatro de *Espiral* estaba trabajando y quizás como fruto de la necesidad el dibujo tiende a ser algo más rápido y más sintético.

Nunca me trasladé a vivir a Barcelona como el personaje de Ana pero es algo



Estudios de personajes

que siempre me ha apetecido: es un sitio bonito, con un clima agradable, la gente es muy maja.... Por tanto, hay muchas proyecciones mías en los personajes, muchas inquietudes que tienes en la cabeza y no puedes evitar que aparezcan. Y lo de Barcelona es como lo de los pintores rupestres: si dibujas algo, capturas su alma.

Para crear un personaje primero pienso cómo quiero que sea. En el caso de Alicia, por ejemplo, es una chica muy guapa, muy loca, que lleva las tetas de silicona y va teñida de pelirroja. Haces una cáscara y luego vas madurándolo y añadiendo cosas que son puntualmente de algún amigo o amiga. Volviendo a Alicia, es de Gijón, como una amiga mía en la que me he basado para muchos aspectos de su carácter. Siempre es más fácil pensar: "¿Es alto o bajo? Pues es de alto como mi amigo Sergio", por ejemplo. Es decir, ya tienes una referencia. No tienes que esforzarte tanto, porque sabes que ante una situación determinada el personaje se comportará como alguien al que conoces.

Aunque estén construidos como chicos o chicas, los personajes de *Espiral* son tipos universales. Está la cerebral, la visceral y el físico. Ana es la que más piensa las cosas, Alicia es muy de sentirlas en la piel y Jordi siempre se está moviendo o haciendo algo. Ello siempre da pie al lector a identificarse con uno de los tres.

A la hora de los diálogos, cuando los personajes hablan en una escena, sencillamente tienes que tener claro en la cabeza lo que deben decir: desde dónde parten y a dónde tienen que llegar. Y el resto, habiendo tantas páginas para conocer a los personajes, es sólo dejarles vivir y que se vayan definiendo ellos solos. Cada uno habla un poco a su manera: Alicia es más loca, Jordi es conciso y Ana divaga mucho más. Todo ello es consecuencia de que los personajes tengan tanto bagaje. A la hora de escribirlos tengo claro quién es cada uno y qué es lo que va a decir en su escena, todo es más intuitivo que otra cosa.

¿Cómo encaja el fútbol en esta serie? No hay más que ver los telediarios en televisión: dedican veinte minutos a las noticias y otros veinte al deporte, y de

Espiral: Polaroids

TE FUISTE Y NO DIJISTE NADA
SE SUPONÍA QUE ERÁMOS AMIGAS
YO NECESITABA SABER QUÉ TE PASABA... SABER ALGO DE TU VIDA
ME SENTÍ COMO UNA PUTA MIERDA
Y NO, NO SOY TONTA
SÉ QUE MAGDA MIENTE MÁS QUE HABLA

Un estilo algo diferente para Amarillo enamorado

esos veinte, diecisiete son de fútbol. Hay un gran interés por el fútbol. Y quizás eso sea lo exagerado, que se dedique tanto interés a ese tema, pero el fútbol es un deporte genial. Y en *Espiral* aparece como una especie de nexo con el mundo real. Si tienes un superhéroe que es de Barcelona, como Jordi, sería muy divertido que llevara una camiseta del Barça; al fin y al cabo, es el protector de la ciudad y éste es su equipo más representativo. Es decir, se trata de dar credibilidad a la historia con pequeños detalles. Supongo que Jordi representa los aspectos masculinos en la serie porque es un poco cafre, es muy fuerte, le gusta el fútbol... Realmente actúa de contrapunto. Porque no puedes ver cómo de romántica es una chica si no tienes un chico que sea un cafre delante suyo, no puedes ver que ella sea sensible si el otro no es un *patato*...

La música también es un aspecto importante. He hecho ya mil pruebas intentando encajarla: hay alguna letra de un bolero, en *Polaroids* hay algún número musical, Alicia es cantante... Cuando empecé a planteármelo se había estrenado una película francesa cuyo título no recuerdo en la que todos los diálogos eran letras de canciones populares. Esto es de gran ayuda porque con solo mencionar una canción que conozca todo el mundo puedes transmitir mucho más que si contaras lo que estás sintiendo. Es una especie de identificación y además también me gusta utilizarlo para marcar el "signo de los tiempos", es decir, estamos en una determinada época porque se escucha *techno* o porque vuelven a oírse los boleros. Y también la utilizo para romper una escena dramática, en algún punto en que para continuar podrías salir de una manera muy farragosa o bien podrías romper el ritmo metiendo una canción.

La serie de Brut se cerró porque las ventas no eran suficientemente buenas. La decisión fue de la editorial pero yo siempre he intentando ser lo más consciente posible ya que esto, nos guste o no, es un negocio, y nadie puede tener abierta una serie que no vende lo suficiente, es una pérdida de dinero que no es sana para la industria del cómic. La verdad es que en ese momento dije: "A la mierda. Si no se vende, la dejo ahí en el limbo". Pero al cabo del tiempo te pica el gusanillo y dices: "Bueno, voy a volver a escribirme unas paginitas". Y, de hecho, todas las navidades hago un tebeo navideño de *Espiral*. Creo que este año toca el sexto.

En el 2000 hice *Amarillo enamorado* para Dude Comics. Fue un momento en el que no tenía nada en mente y estaba disfrutándolo. Y me llama un día [Andrea] Parissi [el editor] diciendo: "Oye, que si te apetece hacer una historia para *La Huella Futura*". En principio era un proyecto precioso, seis autores en el año 2000 haciendo un número cada uno; tenía coherencia, porque todos éramos un poco de la misma onda. Entonces fue cuando me dijo que tenía que ser de corte intimista. A mí no era lo que más me apetecía en aquel momento pero decidí volcar en él un montón de anécdotas que tenía y que quería contar. Es mi primer tebeo con una estructura más clara: empieza aquí, sigue de esta manera y termina allí.

Fue hecho con prisas, lamentablemente, ya que por aquel entonces tenía muchísimo trabajo, pero sí que estoy contento de la manera de llevarlo porque aquello fue algo muy espontáneo; se me ocurrían cambios en el guión a medida que lo estaba haciendo; "Me apetece hacer esto, pues venga, lo meto". Estaba muy acostumbrado a las 32 pági-

nas del Brut y aquí eran diez páginas menos, lo ideal para contar una historia sencilla. No me quería complicar mucho con los personajes, no hacía falta un estudio profundo porque la historia trataba más sobre sus sentimientos. Era una historia sencilla de "chico conoce chica", sólo que la manera de tratarla se basaba en anécdotas, tanto mías como de otras personas, en tener instantáneas de vida cotidiana pero tal como la vivimos. Es decir, no es gratuito que el chico esté jugando a la máquina de las pistolas, esa máquina existe en según que bares, es un anclaje con la realidad. Al final me gustó el resultado y estoy gratamente sorprendido con la reacción del público.

A continuación hice tres tebeos de *Fruthorman y Fruthorgirl* con Fernando Blanco para una agencia de publicidad. Eran para el Gobierno de Aragón y unas cooperativas de agricultores, para concienciar al público infantil y juvenil de que había que comer frutas y verduras. Eran bastante horribles, hechos con muchas prisas y con todos los defectos que implica la publicidad, es decir, que estás pendiente de que te lo aprueben tres o cuatro personas y cada una de ellas te retoca un poco lo que has hecho. Además entré en el proyecto ya en la fase de realización, sólo me dieron unos bocetos de página y a tirar millas.

En aquel mismo verano, en el 2000, David Macho, mi agente, fue a San Diego y yo, muy a lo tonto y sin presión alguna, me hice un *book* para que se lo llevara. A la vuelta de su viaje me llamó muy sorprendido —porque en principio mi estilo no cuadraba demasiado con el de los americanos— diciendo que había gustado mucho y que igual conseguíamos algún trabajo. Y a partir de ahí, un encargo por aquí y otro por allá, y comenzó a funcionar la cosa con los yanquis.

Comencé a hacer *Polaroids* por mi cuenta y después se lo llevé a Alejandro Viturtia para que lo viera. Un día que estaba de visita en Planeta me dijeron que estaban abiertos a nuevos proyectos y como Alejandro ya se había leído mi guión, decidimos hacer el álbum. Cuando empecé a trabajar en él me sentía más seguro. Había hecho ya algún encargo para los yanquis y creo que sabía más cosas, había leído bastantes guiones de otra gente

La JLA vista por David López

Lápices para Legends of the Dark Knight

y el hecho de ver cómo trabajan los demás te hace planteártelo todo desde el principio. Me apetecía dibujar a las chicas y quería hacer una historia de 48 páginas o algo así pero Alejandro me dijo que si podía hacerla de 96. Aunque me he vuelto muy cuadriculado a la hora de trabajar, cambié algunas cosas, amplié el guión y me embarqué en el proyecto. Y pensé: "¿Cuánto tiempo voy a tardar en hacerlo? Tanto. ¿Cuánto me van a pagar? Tanto. ¿Me sale rentable? Sí. Pues, venga, adelante". Además quería trabajar con Álvaro López, con el que ya había hecho una cosa en Marvel que nunca llegó a ver la luz y que además es un fan de *Espiral* desde el primer número.

Fue algo muy bonito: tenía una idea que quería hacer y sabía cómo hacerla. Perdí el miedo a dibujar según qué cosas: calles, sitios grandes, extras... Había pasado tiempo ya desde *Amarillo enamorado* y las soluciones que vas aprendiendo te van sirviendo para todo. Fue algo más maduro porque yo era más maduro. Al final también colaboró Fernando Blanco porque no me daba tiempo; él es un buen amigo y me ofreció ayuda. Había terminado algo y tenía dos semanas antes de empezar con lo siguiente, por lo que hay unas once páginas entintadas por él. De hecho, elegí darle las dos escenas que me iban a presentar más problemas, que eran las del hospital de Santa Creu y San Pau. La verdad es que hay bastante de Fernando en esas páginas, porque le dejé cosas sin resolver del todo que él arregló perfectamente.

No me fue tan difícil pasar del episodio corto al álbum de 96 páginas. Ya tenía 48 escritas, hasta que Don Cosme queda tendido en el salón de Ana; después, había que solucionar aquello en otras tantas páginas. Y fue cuestión de trabajo, suerte y de muchos amigos el conseguir que quedara como quedó. Si bien es la obra de la que estoy más satisfecho, empiezo ya a verle fallos. Y, como siempre, te planteas que el siguiente va a ser el bueno.

Aunque mi primer intento con Marvel no llegó a tener nombre, con la editora Bobbie Chase siempre nos referimos a ello como *Nikki y June* porque esas eran sus protagonistas. Álvaro y yo hicimos un total de quince páginas, pero la serie no llegó a terminarse. Así funciona ese mercado. Produces las páginas, las pagan y, si no están seguros, no las publican. Bobbie Chase me dejó muy claro cuál era su manera de hacer y qué era lo que querían, que la narrativa de los americanos es diferente a la europea, también los formatos, y que aquí los álbumes son autoconclusivos y allí las series siguen y siguen. Yo hice las ocho primeras páginas mientras ella estaba de vacaciones y cuando llegó me envió un e-mail diciendo: "Oye, para". Y después otro con una serie de correcciones, todas muy constructivas pero que significaban tener que repetirlas de nuevo. Me lo dejó muy claro, con muchos ejemplos sobre mi propio trabajo. Las repetí y desde entonces no he vuelto a tener ningún problema con la narrativa del comic-book.

En 2001 hice el número 9 de *JLA Adventures*. Surgió cuando mi agente me dijo que si me veía capaz de dibujar al estilo de Bruce Timm. Yo hice unas pruebas y contesté que adelante. Lo dibujé, lo entinté, el colorista hizo un trabajo fabuloso y quedé contento.

Cuando terminé *Polaroids* y lo entregué, con fotocopias de las tintas me hice un book y me fui a Nueva York con mi agente a visitar editoriales. El contacto personal fue importante. Parece que les gustó, todos empezaron a hacer fotocopias y Andy Helfer me llamó al poco tiempo proponiéndome tres números de *Legends of the Dark Knight*.

Su manera de trabajar es cómoda porque yo estaba acostumbrado a encargarme de todo mientras que ellos te dicen "sólo tienes que hacer el dibujo a lápiz" y te lo planteas de otra manera. Te ves dibujando a Batman, lo último que hubiera pensado yo nunca dibujar. Batman es todo un icono. Es algo que puedes decir a tu madre que estás haciendo, porque lo va a conocer; mucho más fácil que decir: "Mamá, estoy dibujando a la Liga de la Justicia" [*risas*] . Es muy agradable trabajar en él porque hay grandes obras que te permiten conocer al personaje, hay mucha gente que ya ha jugado con esos negros de la capa y tienes mucho donde investigar. Por desgracia, las tintas de Dan Green no son las más apropiadas para mi estilo de dibujo, y además hice los tres números de *Legends* en poco más de dos meses, a un ritmo endiablado de ocho páginas semanales, y se notan un poco las prisas.

Ahora mismo ya se puede hablar de la nueva serie que voy a dibujar. Se titulará *Fallen Angel*, la escribe Peter David y va de una superheroína muy misteriosa que actúa en Bette Noire, una corrupta ciudad del sur de los Estados Unidos.

Al estar en el mercado americano comienzas a buscar otras soluciones, porque los resortes gráficos y el contenido de los guiones que hemos tenido hasta ahora eran los de toda la vida. Pero afortunadamente parece que hay un terremoto de talento en el que Mike Allred está dibujando *X-Force*, Grant Morrison está haciendo un trabajo muy adulto en *New X-Men* y, en general, hay un interés por cambiar. Parece que se abren un poco, quieren que los autores tengan un estilo propio, y supongo que en este marco menos comercial encaja un poco mi manera de hacer las cosas. Es decir, menos comercial que el de los yanquis habituales.

Acostumbrado a escribir mis propias historias, con los guiones he tenido bastante suerte. El de *Nikki y June* estaba muy cercano a lo que yo hago: trataba de dos chicas que comparten piso en Nueva York. ¡Más a huevo no me lo podían poner! El guión de *JLA Adventures* era muy sencillo, nada novedoso pero perfectamente funcional. Y el de *Legends* era de Ostrander, creo que de sobra eficaz. Con él trabajé muy bien, te da exactamente lo que necesitas. Escribe: "Aquí nos acercamos a este personaje, que está furioso por esta razón...". Sabiendo el por qué de las acciones de los personajes es mucho más fácil dibujarlos.

Si las cosas no se tuercen hasta límites insospechados, *Espiral* saldrá publicado en Italia. Pero mi intención es seguir trabajando de momento con los americanos. Porque es una industria muy fuerte que te permite mucha tranquilidad económica pero que te permite también hacer cosas fantásticas. Dibujar Superman o La Patrulla X tiene que ser genial, porque es algo que no puedes hacer de otra manera: solo hay una Patrulla X, que es la de Marvel, y solo hay un Superman, que es el de DC. Y como plataforma también es muy útil, es una manera de que tu nombre salga en los papeles a la hora de darte a conocer en otras partes. Lo que no sé es cuanto durará. También me apetecería escribir mis propios guiones. Si lo pudiera hacer en el mercado americano, bien, pero si lo hago en el mercado francés, el español o el que sea, fantástico. Es más una cuestión de dónde poder encontrar el soporte para hacer mis cosas que del país que las va a publicar.

Esto no quiere decir que vaya a abandonar mis historias más personales. De hecho, estoy escribiendo otro guión de *Espiral* y ya he comenzado a dibujarlo, esta vez a color. El seguir investigando y haciendo lo que me dé la gana es algo que no voy a dejar, al menos en principio. Y mientras tanto, *Espiral* sigue existiendo en internet, en la página www.webspiral.net, que interrelaciona y da cohesión a todo ese universo dibujado. U

ARE YOU TALKIN' TO ME?

EL CORREO DE U · APARTADO DE CORREOS 9025 · 28080 · MADRID · UCOMICS@ES.COM

Toni Carballal Bascoy
[recibido por correo electrónico]

Buenas, caballeros:
Sé que el volúmen de mensajes que os deben de llegar tiene que ser abrumador. Lo sé, lo sé, pero aun así voy a pecar de temeridad y pediros un pequeñito favor. Casi insignificante. Y es éste: si teneis un minuto libre -qué digo un minuto, diez segundos a lo sumo-, me lanzaría de gozo si me pudiéseis decir en qué anda metido el bueno de Trajano Bermúdez, que no se le ve el pelo por el U desde hace lustros.
Qué os voy a decir del señor Bermúdez que no sepáis (efectivamente, la cuestión es precisamente la inversa)... seyo, que es un fenómeno, y que se le echa mucho de menos. No quisiera desmerecer al resto de los colaboradores (y menos aun a usted que está leyendo esto y espero me conteste... usted también es extraordinario, claro que sí), creo que el U (¿o la UT) es la mejor revista que se publica sobre esto del tebeo en este país. Vale, sé que no es decir mucho, pero ya me entendeis (¿señor ?
Buff, como me enrollo, creo que ya es demasiado tarde para que esto sea una breve nota, así que sigo: cualquier sugerencia que os haga sobre futuros monográficos sé que ya habrá sido sopesada por vosotros... pero aún así no puedo dejar de rogaros encarecidamente que le dediqueis un U (o dos) a ese GENIO que es Daniel Clowes.
Sin más, me despido cordialmente de vosotros.
Un abrazo y a seguir así (o mejor).

El amigo Trajano ha decidido reincorporarse temporalmente (¿cuando? ¡nadie lo sabe!) para gozar de un más que merecido reposo del guerrero. Su salud es buena y sus entretenimientos variados. En su nombre: gracias por las propias y el interés.

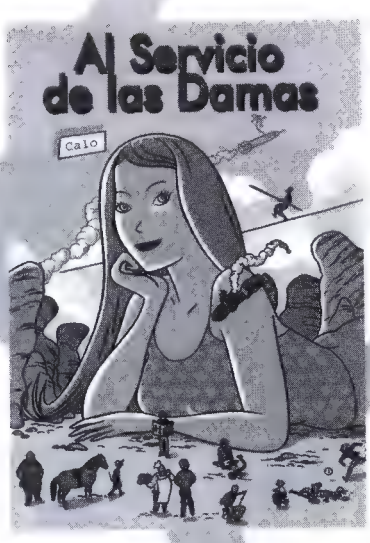
Carlos Diez
[recibido por correo electrónico]

Muy bueno el artículo de Eduardo García Sánchez publicado en el nº 25 de U referente a *El Quiosco de la Utopía*, aunque se podría muy bien discrepar en dos cosas:
1ª Cosita: es más cultura, pero la verdad es que un portugués del norte se parece mucho más a un gallego que un andaluz, de la misma forma que un portugués del Alentejo se parece mucho más a un extremeño que un gallego... pero bueno, no voy a entrar en polémicas antropológicas ;)
2ª Cosita: si bien es cierto que José Carlos Fernández tiene una producción gigantesca, que supera de largo las 1000 páginas (no conviene olvidar que este señor hace fanzines de la misma forma que mi padre mete barcos en botellas, o sea despues de su "trabajo profesional", por gusto y por afición) de 20 álbumes, nada de nada. Sí tiene unas pequeñas publicadas por multitud de revistas y fanzines, y creo que 1 o 2 números en la serie Quadrado publicada por el Festival de BD de Pontevedra... Álbumes con forma de álbum, sólo conozco 2: *Coração de Aramo*, publicado también por Devir hace aproximadamente un año, *Um Passeio ao Outro Lado da Noite*, publicado por el CRAC (algo así como un centro de prevención de la alcoholemia) que se distribuyó gratuitamente y, si no está agotado, podría solicitarse enviando un mail a snipcentral@mail.telepac.pt, y este *O Quiosque da Utopia*, primero y por ahora único de una serie de 5 que probablemente será publicada en simultáneo en Portugal y en España. Que se puedan encontrar, sinceramente sólo conozco estos tres, más los 2 de la serie Quadrado, serían 5, más 1, 2 ó 3 que hayan sido publicados por editoras más pequeñas, editoras que no tengan distribucion o editoras que ya no existan... como muchisimo llegarían a los 10, creo yo... de todas formas, si podéis enviarme alguna información acerca de otras publicaciones de este autor, os estaría sinceramente agradecido.

Un cordial saludo, y sinceras felicitaciones por vuestra revista.

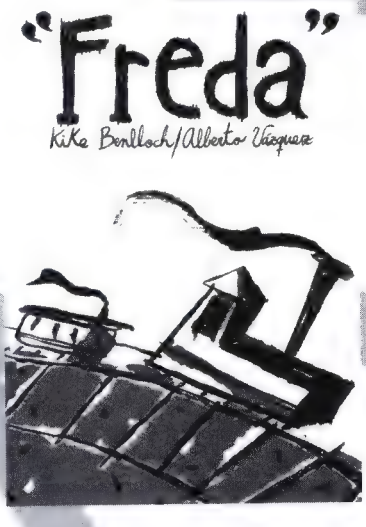
NOMAGAZINE
www.nomagazine.com
revista de cultura visual. cada dos meses.

EDICIONS DE PONENT

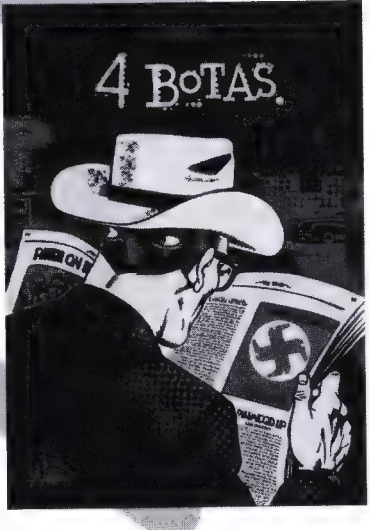


Al servicio de las damas
Colección Solysombra, nº16
PVP: 14 euros

Escala real
Colección Solysombra, nº17
PVP: 14 euros



Freda
Colección Solysombra, nº15
PVP: 11 euros
Nominado autor revelación
Barcelona 2003



4 botas
Colección Mercat, nº14.
PVP: 16 euros
Nominado mejor guión y mejor obra
Barcelona 2003

Plaza del Carmen, 5 - 1º . 03430 Onil (Alicante) Tel./Fax.: 96 526 98 68
info@edicionsdeponent.com · www.edicionesdeponent.com

reseñas

Banner! · 4 Botas · David Boring · Dragon Head · Tex

BANNER!

Brian Azzarello y Richard Corben

Forum

Desde la llegada de Joe Quesada a Marvel ha habido muchos cambios, algunos de ellos bastante lamentables. Sin embargo, hay que reconocer que su entrada en la editorial ha venido acompañada de algunos puntos de vista necesarios para que los tebeos Marvel caminasen, no ya hacia el futuro, sino al menos al presente, y no se convirtieran en anacronismos nostálgicos de disfrute exclusivo para "Marvel zombies" (pienso en *Marvels* y derivados, o en tostones ilegibles tipo *Avengers Forever*). Las operaciones llevadas a cabo para la reno-

vación comienzan por echar un vistazo a lo que se cuece en la competencia, a saber: la adopción de una estética más "adulta", importando autores que habían pasado por el lado oscuro de DC (Vertigo en gran medida); después, el "efecto *Authority*" (ver reseña de Pepo Pérez en *U*#24); y, por último, la necesidad de adaptarse para conectar con los nuevos espectadores de *Blade*, *X-men* o *Spiderman*. La tarea no es tan sencilla: supone traicionar parte de los postulados básicos del universo Marvel, porque el primer paso para captar al público del siglo XXI pasa por descargarlo de la famosa continuidad de la que ha alardeado siempre la Casa de las Ideas (y que ha sido un lastre tremendo para más de una buena historia). Pero los obstáculos no terminan ahí: para competir con otras ofertas del "entretenimiento espectacular", la Marvel tiene que actualizar sus formas. Hoy, un dibujante como Dave Cockrum (Byrne, incluso), es acusado de rancio, del mismo modo que los diálogos de Stan Lee le resultan ingenuos a un adolescente acostumbrado a *tarantineces* varias. Se necesitan no sólo nuevas ideas, sino nuevos modos de expresarlas, De ahí el éxito de guionistas como Warren Ellis o Mark Millar, y de dibujantes como Frank Quitely (probablemente el mejor narrador con imágenes que hay hoy en el campo superheroico).

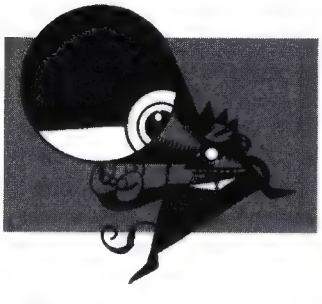
Tenemos, entonces, a la editorial más famosa del mundo queriendo adaptarse a los tiempos. Y, lo más importante, tenemos resultados. Uno de los movimientos de Quesada fue encargar al coordinador Axel Alonso (también importado de DC-Vertigo) la tarea de renovar las colecciones del personaje emblema de la casa, Spiderman, y ha aprobado con nota si nos fiamos de la reacción de los lectores. Alonso es también la mano en la sombra tras series como la nueva *X-Force* de Milligan y Allred (*U*#24), o la miniserie de Hulk *Banner!*, aunque llegados a este punto conviene hacer alguna puntualización.

Decía antes que la presentación ante nuevos lectores necesitaba dejar de lado numerosos elementos del pasado, y mientras en series como *X-Force* no se ha dudado en radicalizar la propuesta, en otras más conocidas Marvel ha preferido nadar y guardar la ropa. Ante el dilema de renovar los conceptos o dejarlos como estaban, inscritos en una continuidad de décadas, se han escogido las dos opciones: es el caso de la línea Ultimate, donde se comienzan desde cero series regulares de *Spiderman*, *X-Men* y *Los Vengadores*, enfocadas bajo un prisma más actual, aunque fuera de la continuidad "oficial". El caso de la miniserie *Banner!* es similar.

Consecuente con este planteamiento de actualidad, en los cuatro números de *Banner!* (en España recogidos en un solo tomo) se nos descubre a un increíble Hulk más violento y oscuro (más "realista", dirán algunos). Se vuelve atrás, mucho antes de la recordada etapa de Peter David, entroncando directamente con el concepto primigenio de Stan Lee y Jack Kirby: el monstruo bruto e incontrolable y el evidente paralelismo Jeckyll/Hyde. Hay, pues, un monstruo que arrasa con todo mientras es perseguido por el ejército, y un hombre, el doctor Bruce Banner, atormentado por la destrucción provocada por su álter ego. El guión, firmado por el renombrado Brian Azzarello, no es, digámoslo ya, demasiado rompedor, algo un tanto decepcionante viniendo del creador de *100 Balas*, una serie con frecuentes giros en las historias. Podría

decirse —y en este sentido la serie cumple su objetivo— que han vestido a la Masa con un ropaje más a la moda, aunque en el fondo apenas haya ideas argumentales nuevas. Quizá la mejor sea el esfuerzo del Gobierno por disfrazar los destrozos de Hulk como accidentes o fenómenos de la naturaleza, o breves destellos de mala uva. Pero la virtud más notable, dejando de lado algún golpe de efecto bastante llamativo, es la conciencia de Azzarello en la relación texto/imagen. El guionista de *100 Balas* pertenece a esa hornada de escritores que prefieren pararse los pies antes que caer en la redundancia. Al igual que los mencionados Millar, Ellis o Milligan (podríamos añadir a Morrison o Garth Ennis), Azzarello conoce su obligación crear una trama y definir a los personajes, pero también sabe que en determinados momentos la imagen se basta a sí misma para explicarse. Así dicho suena obvio, pero ha sido (y es, me temo) uno de los defectos más frecuentes en el género superheroico: no hay más que recordar los agotadores diálogos de Claremont, o la sobreescritura de muchos trabajos de Busiek, por citar dos nombres famosos. En el caso de un tebeo de acción como *Banner!*, la situación lo requiere: con un monstruo verde que desata su rabia sobre todo lo que encuentra, no puede uno detenerse a describirlo con palabras. No mientras se tenga un dibujante capaz de expresar el movimiento y la energía. Y el dibujante de *Banner!* es nada menos que Richard Corben.

Confieso que el motivo que me indujo a hacerme con esta historia de Hulk fue la alegría de encontrar un nuevo trabajo de Corben en las tiendas (no debo de ser el único: lleva varias semanas agotado en la librería que frecuento). La vuelta a la actualidad de un artista como Richard Corben (quien, a sus 60 años, mantiene intactas sus facultades como dibujante) ilustra algunos de los cambios que han afectado al mundillo *mainstream* recientemente, bastante permeable hoy día a distintos registros gráficos. Uno recuerda aquellos entrañables tiempos en los que el creador de *Den* era el autor estrella en las publicaciones de Toutain, una época donde se defendían las revistas mensuales de género como "adultas", y voluntariamente se separaban de otras tendencias, no siempre tan lejanas. A la vista del tebeo que nos ocupa, resulta curioso ver las semejanzas entre el trabajo de Corben de entonces y el de ahora. Porque aun en su etapa más *underground*, las personales creaciones del de Kansas venían claramente insertadas en unos géneros muy concretos. La libertad con que se mostraba la violencia o el sexo no escondía la verdadera ubicación de las historias en unas tradiciones genéricas usual y erróneamente asociadas a la adolescencia: la fantasía, el terror, la ciencia-ficción. Si acaso, la aportación de aquellas revistas consistía en empaquetar el regalo para que el lector con prejuicios pudiera leer aquello sin temor a avergonzarse, a sentirse acusado de inmaduro. He de decir que, personalmente, la gran parte de la obra de Corben no me parece en absoluto "juvenil", pero también es fácil pensar que las páginas de *Banner!*, con otro nombre, habrían entrado sin problemas (y quizá con cierto orgullo) en cualquier *Zona84* o *Creepy*. El Hulk de esta miniserie no es tan diferente de aquellos monstruos brutales, pero cargados de patetismo, que dibujaba el autor de *Rowlf* y *Mundo Mutante*, ni en el fondo ni en la forma. Si en el aspecto estético pocos podrán decir que el personaje de Hulk no se adapta a su estilo, la narrativa de Corben, en cierta manera, está viviendo una nueva juventud, nunca ha perdido vigencia. Sigue siendo tan cinematográfica como hace veinte años, en eso no hay grandes cambios. Sin embargo, donde en las revistas se



EL GRANO DE LA PAJA

UNA SECCIÓN DE ÓSCAR PALMER

desmarcaba por su dinamismo (en contraste con ciertas modas de "postalitas a partir de fotos de archivo"), su visualización de la acción física, tan fragmentada, cercana al detalle y a la vez tan llena de fuerza, se ve ahora emparentada con los nuevos quehaceres de los "panorámicos" Bryan Hitch y, sobre todo, Frank Quitely.

Así puede disfrutarse *Banner!*: como una aventura cinemática, a pesar de la ligereza argumental. Azzarello ha debido de saber qué podía esperar del dibujante, con quien ya había colaborado en *Hellblazer* (otra de género de toda la vida: el terror), y le ha dejado cancha. Aunque, más que una película, *Banner!* se asemeja a un episodio de (ejem) serie televisiva, presuponiendo libertad de medios técnicos y talento visual. Es, además, un tebeo del que uno recuerda la *dimensión física* del personaje, algo comprensible viniendo de un artista superdotado para los efectos de luces y los volúmenes. El color, por cierto, aunque no lo firma el propio dibujante, capta en buena parte la voluntad tridimensional de las formas, a pesar de la lamentable impresión en la edición de Forum: papel poroso y colores sin contraste, apagados, oscuros; y una tinta negra que es gris.

Ernesto Martínez

4 BOTAS

Keko

Ediciones De Ponent

Uno se pasma ante la alegría con que últimamente se reparten los laureles de "genio" en los papeles y en los aburridos foros electrónicos de nuestro país. Pareciera que cualquier chavalito con un puñado de páginas y dos grapas fuera susceptible de ser la gran esperanza blanca del medio, o incluso su máxima cumbre. No de convertirse en: de serlo ya. Y el caso es que, si se repasan los tebeos nacionales, independientemente de bajo qué sello se editen, la impresión que se obtiene es, en general, de mediocridad. Hay excepciones, claro, y eso es lo que cuenta: a ellas iremos más tarde.

"Bonita manera de empezar", pensará más de uno. ¿Qué otra cosa puedo decir? Si me equivoco, que alguien me saque de mi error, por favor. Pero que no me vengan con sosias de Pacheco, que no quiera nadie convencerme de que hay creación en los *pseudomangas*. Admito, sí, y hasta reivindico, las bondades, la necesidad de una Historieta de género resuelta con dignidad e inteligencia, con respeto, con frescura. De cualquier género. No desdeño, además, las influencias: no se entiende a un creador que no haya asimilado a sus mayores. (Asimilar, maticemos, no es fotocopiar... Hay diferencia. Y no es pequeña.) No me vale ese viejo argumento de primar lo comercial en detrimento de una obra "de

Por una vez había pensado dedicar esta sección a hablar única y exclusivamente de tebeos de autores españoles; sin embargo, una fugaz visita a mi tienda especializada me ha deparado una inesperada sorpresa que tengo que comentaros o si no reviento. Se trata del número 2 de una nueva revista especializada norteamericana llamada **COMIC ART**, editada por los responsables de la también golosa *Illustrator*. Los artículos son competentes y correctos; carecen de la minuciosidad de un *Comics Journal* (suelen tener la extensión de, a lo sumo, uno de nuestros Chivatos o Portafolios), pero no por ello dejan de servir como excelentes e informadas primeras aproximaciones a la obra de los autores escogidos. No es ésa, en todo caso, la razón de su inclusión en estas páginas. Lo que realmente distingue a *Comic Art* de todas las demás revistas es que, tal y como expresa su título, sus responsables han decidido potenciar el aspecto estético por encima de todo. Las ilustra-

autor", minoritaria por definición. Porque yo no ataco lo comercial. Pero es que, a ver, ¿dónde están los equivalentes españoles de Jeff Smith y su *Bone*, dónde una *Liga de los Extraordinarios Caballeros* castiza? ¿Puede alguien señalarme algún producto, veterano o debutante, que pueda llegar a hacerle sombra a *La Mazmorra*? Hablamos, insisto, de tebeos comerciales, de género. Citamos títulos que no hacen, en definitiva, otra cosa que reciclar con talento y buen gusto. Hablamos de autores capaces de inventar, incluso dentro del pastiche.

¿Hay alguien ahí?

Pero claro que hay alguien. Hay gente que se atreve a adaptar a Conrad, y no es tarea sencilla. Gente empeñada en crear, gente fascinada por un medio lleno de posibilidades por explorar. Hay gente que insiste, que no se rinde. Insurgentes, emboscados, agitadores, francotiradores. Nombres que he repetido ya muchas veces en muchos papeles: aquí mismo, no hace mucho. Y una lista creciente de nuevos autores que van surgiendo del Injuve o que ya estaban ahí, camuflados en páginas que acabaron por resultarles demasiado pequeñas.

4 botas, el retorno a la luz pública de Keko, uno de los emboscados, viene a demostrar que, efectivamente, hay una Historieta posible, una Historieta de la que sentirse orgullosos.

El creador madrileño, cinco años después de *Brendan Becket: el amor duele*, su breve incursión en el mercado francés, entrega un libro preciosista y cuidado, en el que hasta el último detalle de diseño tiene intención narrativa. (A pesar, sí, de un bitono a veces confuso que funciona mejor como detonante emocional.) Sus páginas son un auténtico festival estético, llenas de imágenes poderosas y de una luz exacta que corta el aliento. Su pulso para el montaje, su instinto para el encuadre certero, sólo son compa-

ciones están exquisitamente reproducidas y el escaneado se hace, siempre que es posible, directamente de los originales, no de las páginas impresas. El plato fuerte de este segundo número, y la razón por la que no puedo dejar de recomendarlo, es una selección de chistes del grandísimo Jack Cole (el de *Plastic Man*, sí) para revistas "picantes" de los años cuarenta y cincuenta. Junto a un breve artículo explicativo de Ron Goulart y todo un muestrario de portadas de dichas publicaciones, los amigos de *Comic Art* han tenido a bien ofrecernos 13 espectaculares ilustraciones de Cole a toda página. Todo un festín para los amantes de las pin-ups y los ilustradores de los cincuenta. El resto del número incluye artículoa sobre Hergé y su influencia, Rory Hayes, leyenda del underground, Rip Kirby y el *boom* de los comics fotorrealistas y el siempre inquietante pero atractivo mundo de Richard Sala. Todo color, papel cuché, 80 páginas y 9 dólares del ala. Si vuestra tienda especializada

rables a la sabiduría con que asimila y recontextualiza la iconografía *pop* de una época y un lugar (los años 50, Estados Unidos: *thriller*), transformándola en un elemento más del particular viaje a los infiernos del protagonista, un elemento arrollador y lleno de dobles lecturas. Nada nuevo, en fin, si hablamos de Keko Godoy. Ya sus primeras colaboraciones en el *Madriz* demostraban una madurez artística sorprendente, amén de unas constantes estilísticas que no han hecho otra cosa que depurarse en estos años. Las mismas que ya hemos destacado: luz, encuadre, montaje.

Es este nuevo libro de Keko, también, un retorno a sus raíces temáticas: lo negro, lo criminal. En su vertiente más desnuda y, acaso, simbólica. Las sombras se multiplican, invaden el relato e invaden la página. Ejercicio de recreación, de relectura, pero también de resucitación: se insufla aire limpio en los pulmones de una tradición quizá demasiado anclada en el cliché. Aire limpio e ironía, distancia, reconocimiento: el criminal, enloquecido, perseguido en su delirio psicópata por la misma iconografía que alimenta, que casi define al género y, en cierto sentido, el estilo del propio autor. Autoconciencia, también. Pero no autocomplacencia.

Puede ser precipitado, en fin, decir que *4 botas* es el libro del año, o uno de ellos, al menos. Lo que sí debe quedar aquí dicho es que títulos como el de Keko justifican por sí mismos la existencia de editoriales como De Ponent. (Pero hay más razones: Auladell y Ana Juan, El Cubri, *V Girl*, Micharmut y Castells, *El Pie Frito...*) Y lo que conviene no olvidar es que sí hay Historieta creativa, sí hay rompimientos, sí hay gente que inventa. Se ocultan en editoriales pequeñas, trabajan en silencio, a veces incluso dentro de géneros que podrían ser mayoritarios a poco que el público dejara de mirar a otro lado.

Y lo mejor es que cada vez son más. Crecemos despacio, pero crecemos.

Francisco Naranjo

DAVID BORING

Daniel Clowes

La Cúpula

Ya en el momento de su aparición seriada en las páginas de *Eightball* pudo notarse cierta frialdad por parte de todo un sector de crítica y público a la hora de enjuiciar *David Boring*, último trabajo largo publicado hasta la fecha por Daniel Clowes. Creo sinceramente que la calurosa acogida dispensada a *Ghost World* jugó en contra de una obra que no sólo no es inferior a su predecesora en emoción sino que además la supera en complejidad formal, destacando por último como el tebeo más deliberadamente personal de su autor y como perfecta culminación de sus obsesiones. A este respecto, el mismo Clowes declaraba recientemente que "mientras estaba desarrollando *David Boring* me di cuenta de que era la apoteosis de todos los tebeos que había realizado con anterioridad, que tenía elementos de muchas de mis otras historias y que era una declaración final acerca de la dirección hacia la cual me había estado dirigiendo hasta entonces. Y me di cuenta de que cuando lo terminara debería empezar en una dirección completamente nueva"[1].

Narrativamente, *David Boring* es un punto de unión en el que fusionar los antitéticos recursos empleados en sus dos obras largas anteriores. Si en *Como un guante de seda forjado en hierro* la prioridad era desarrollar un argumento a cualquier precio, aun a costa de sacrificar lógica y caracterización, en *Ghost World* todo, absolutamente todo, existe en

1. *P.L.G.* nº 37. Invierno 2002-2003. Entrevista de Rudy Lementheour

no la tiene a la venta, podéis ir echando un vistazo en www.comicartmagazine.com

Dicho lo cual, volvamos al plan original y centrémonos en algunas de las novedades más recientes generadas por el mercado patrio. En primer lugar tenemos que volver a hablar, y esta vez por partida doble, de un autor habitual en estas páginas, el señor Manel Fontdevila, creador de *La Parejita*, serie del semanario *El Jueves* que acaba de tener el honor de inaugurar una nueva y muy apetecible colección llamada "Lo más mejor". ¿Y qué es **LO MÁS MEJOR DE LA PAREJITA**? Pues una cucada de cien páginas con tapa dura y papel del bueno dedicada no sólo a recoger las mejores páginas de dicha serie (incluyendo unas cuantas que no aparecieron en los *Pendones del Humor*), sino también cantidad de bocetos, curiosidades, rarezas, portadas... ¡Incluso una entrevista con el señor Fontdevila! Francamente, estas cosas hacen que uno se estremezca hasta el tuétano de placer

función de unos personajes que se mueven por un escenario perfectamente reglamentado, prescindiendo del relato lineal para construir pequeñas viñetas prácticamente autoconclusivas. En *David Boring*, sin embargo, encontramos un relato largo, con un principio y un fin bien definidos, protagonizado por una serie de personajes —de personalidad marcada y coherente— perdidos en un mundo y una narración en cambio constante. Bajo un primer nivel de lectura mucho más intelectual y frío que el de sus anteriores obras, repleto de referencias metalingüísticas y paródicas camufladas de trascendencia y hieratismo, se revela un relato triste y emotivo sobre la obsesión, la frustración, la incapacidad de comunicación y la infelicidad: "Toda la historia está afectada por el hecho de que que en aquel momento estábamos trabajando en el proyecto de la película de *Ghost World*", dice Clowes. "Terminé *David Boring* antes de que supiéramos si finalmente la película iba a filmarse o no. Es un poco la frustración de toda esa experiencia. David está constantemente persiguiendo este objetivo que ni siquiera sabe si es lo que realmente quiere o por qué lo quiere y que finalmente no consigue"[2].

La obsesión de David es, pues, un drama. El drama de un joven de 20 años obsesionado con los culos femeninos desde que mantuviera un *affaire* pubescente y nunca consumado con su prima Pamela y frustrado por la imposibilidad de retener a la que cree es la viva encarnación de su fantasía de la mujer perfecta, es decir, a la mujer con el pandero más estupendo del mundo. En un principio el argumento así resumido podría parecer más propio de una historieta de Robert Crumb o, ya puestos, incluso de una película de Pajares y Esteso, sin embargo Clowes lo afronta con tal gravedad e impostura que pronto resulta evidente que se está choteando sutilmente de las convenciones del melodrama, creando con toda la intención del mundo un *hiperdrama* que añada simultáneamente peso y ligereza a lo que está contando. "Cuando empecé a desarrollar la historia acababa de ver un ciclo de películas de Fassbinder", recuerda, "y me impactó sobremanera el modo en el que era capaz de utilizar esta especie de melodrama desmesurado, esta especie de culebrón cincuentero a lo Douglas Sirk, y hacerlo muy personal y real. Decididamente me enganchó de igual modo que anteriormente me había enganchado la visión exagerada de Russ Meyer o la de Jack Webb o la de Sam Fuller. La de Fassbinder es más sutil, y fue algo que sin duda influyó en el modo de plantear la historia"[3].

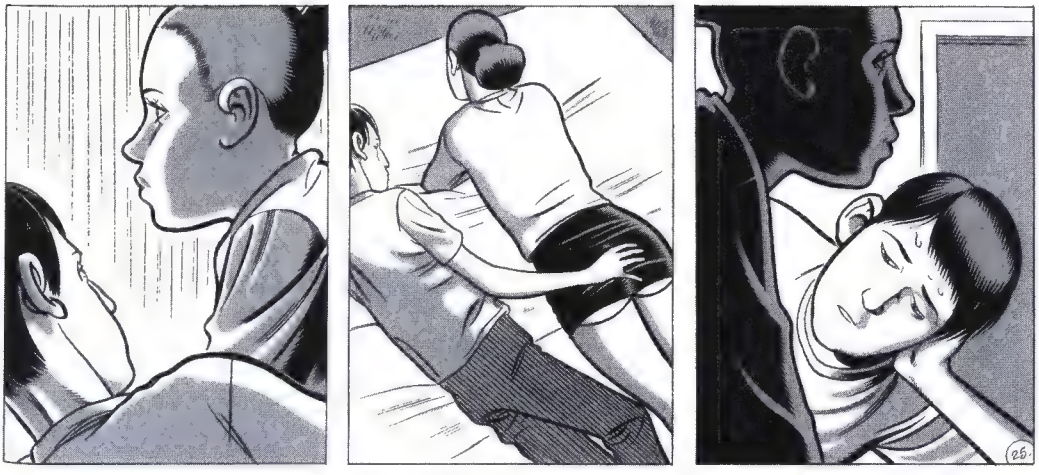
Así pues, *David Boring* adopta el lenguaje del "dramón" desde una perspectiva decididamente postmoderna que se apoya sobre todo en un descarado y constante uso del discurso psicológico como motivador del comportamiento de los personajes, y que deberemos analizar en serio, ya que de ese modo se ha servido de él Daniel Clowes para construir su narración, aunque su motivación ulterior haya sido paródica (de hecho, si resulta paródica es precisamente por su acumulación, por su intencionada obviedad).

Nuestro personaje central, David, hace gala de dos formas de fetichismo. Uno es su desmesurada obsesión por los culos; el otro, el modo en el que únicamente puede establecer cierto contacto sentimental con su desaparecido padre a través de un objeto: un tebeo protagonizado por un superhéroe llamado Yellow Streak que Boring padre dibujó en los años sesenta (circunstancia que guarda cierto paralelismo con la propia infancia del autor, quien empezó a leer los tebeos de

2. *The Comics Journal* nº 233. Mayo 2001. Entrevista de Matt Silvie. **3.** Ídem.

vicioso. Por si eso fuera poco, Ediciones Glénat tuvo a bien editar recientemente un nuevo volumen de su Colección 10, titulado **MANTECATOS**, en el que podemos encontrar recopilados varios trabajos en blanco y negro realizados por Fontdevila para publicaciones como *Nosotros Somos Los Muertos*, *Idiota y Diminuto* o *Dinamo* (incluyendo perlas absoultas como *Una discusión pop* o *En el abismo*) así como una historieta completamente inédita de 19 páginas. ¡Compra obligada, amigos!

Y seguimos hablando de autores de *El Jueves* pues, aunque haga ya algunos meses que salió a la venta, no puedo dejar de recomendaros el **MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA LIBROS DE INSTRUCCIONES** firmado por Bernardo Vergara y editado por Astiberri. Se trata de un álbum de 64 páginas a todo color (¡como los de Spirou a los que se homenajea en la portada!) en el que podréis encontrar un compendio de las mejores historietas de actualidad realiza-



su hermano para llenar de algún modo el vacío que había dejado éste al abandonar el hogar familiar). Clowes intercala en su narración varias viñetas de este tebeo, haciendo que David busque en ellas las claves que le permitan desenmarañar el misterio de su relación con Wanda, la mujer de sus sueños, mientras nos muestra a sus lectores otras claves que el joven parece no estar en condiciones de interpretar.

Ya en la portada del ficticio *The Yellow Streak Annual*, encontramos una imagen prototípica de los tebeos de Superman: el joven *sidekick* del superhéroe (Testor Truehand en vez de Jimmy Olsen), traicionando a éste (disparándole con una pistola que le hace desaparecer) mientras se encuentra bajo el influjo de su archienemigo (en este caso una mujer de verde melena). No hace falta esforzarse mucho para darse cuenta de que la imagen es una clara metáfora del sentimiento subconsciente de culpabilidad que todo niño suele tener cuando sus padres se divorcian. "¿Fui yo el que hizo que desapareciera? Peor todavía. ¿Me utilizó mi madre como arma contra él?". Esta sensación queda más potenciada aún pocas páginas después, cuando David regresa brevemente a su pueblo para el funeral de un amigo y observa a su madre, con la que prefiere no tener relación, desde lejos. En ese preciso momento, Clowes inserta otras dos viñetas en las que Testor llama en vano a Yellow Streak pidiéndole que le rescate de una alucinación pesadillesca. Yellow Streak está junto a él "en espíritu", pero no puede ayudarle porque, como ya sabemos, Testor le ha condenado a otro plano de la existencia. Probablemente también David habría querido ser rescatado por su padre, pero su complejo de culpa le impidió acudir a él.

Mucho más obvio y en cierto modo sonrojante (en el mismo sentido en el que a lo mejor puede sonrojarnos hoy en día la última escena de *Con la muerte en los talones*, aquella en la que tras ver a Cary Grant y a Eve Marie Saint compartiendo arrumacos en la cama de su compartimento vemos el tren en el que viajan penetrando a toda velocidad en un oscuro túnel) es el modo en el que Clowes va anti-

das por Vergara para *El Jueves* así como prácticamente todo el material que quedaba inédito de su etapa en Megamultimedia (con personajes entrañables como Karolino y Pinkerton Gore): ¡Risas garantizadas! Ah, y además tiene un epílogo dibujado por José Luis Ágreda que también está muy gracioso.

También gracias a Astiberri volvemos a pasear por esta sección al hiperactivo Víctor Santos, que acaba de sacar con la editorial vasca un álbum de 56 páginas llamado **PULP HEROES**. Tal y como indica el título, se trata de un ejercicio de género negro protagonizado por un asesino a sueldo que echa a perder su carrera tras enamorarse de una prostituta. Michael Avon Oeming, L.A. Confidencial y John Woo son quizá las tres referencias más rastreables en este nuevo trabajo de Víctor que, a pesar de presentar un dibujo algo menos maduro que el de la miniserie de *Los Reyes Elfos* que ya reseñamos en nuestro último

TESTOR, VETE POR DONDE HAS VENIDO... ¡ESTÁS EN PELIGRO! ES INÚTIL... ¡NO PUEDE OÍRME!
HAHAHAHA
¡ME ALEGRA VER QUE SIGUEN ENSEÑANDO LOS CLÁSICOS!

cipándonos lo que va a pasar al final del primer capítulo, mostrándonos otras dos viñetas del tebeo de Boring padre en las que Testor se dirige a una diminuta isla sobre la que se alza un enorme faro completamente fálico (alrededor del cual incluso dibuja un par de hierbas en forma de pelos), en cuyo interior, a través de una ventana, podemos ver a la archienemiga de Yellow Streak, la mujer del pelo verde. En la siguiente página, David recibe un disparo, es decir, es penetrado por una bala (otro

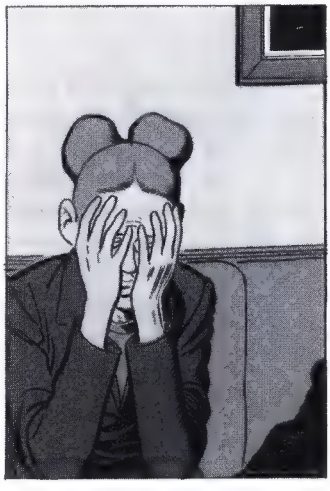
número, se lee con agrado (aunque sin demasiadas sorpresas). Destacar sobre todo un desenlace amargo y decididamente *hardboiled* que hace que el conjunto gane enteros.

Otros que recurren al género negro, si bien desde preceptos completamente distintos, son Laperla y Kosinski. En **RAYMOND CAMILLE** su nuevo trabajo editado por La Cúpula, utilizan una trama argumental de lo más pedestre (Camille, ladrón profesional, es requerido por su tío, comediante fracasado, para que le robe los chistes a otro humorista, relacionado con una serie de peligrosos sujetos; sin embargo, Camille es descubierto... ¿logrará salir con vida?) para desarrollar toda una serie de personajes y situaciones francamente ingeniosas que, lo que es a mí, me hacen reír con ganas. Conozco a gente que, por el contrario, se queja de que los tebeos de Laperla y Kosinski son sencillamente eso, una sucesión de ideas y poco más, sin que haya ni un claro desa-

símbolo fálico por excelencia, que además adquiere especial preponderancia gracias al modo en el que aparece dibujada), que le deja indefenso ante su madre, quien, por cierto, lo traslada hasta una isla para que se recupere. Este modo de potenciar los acontecimientos que suceden alrededor de David mediante viñetas del tebeo de su padre reaparece varias veces en el transcurso de la narración. Por ejemplo: tras encontrar a su amor en compañía de una bella alienígena (¡recordemos que estamos hablando de un tebeo de superhéroes de los sesenta!), la novia eterna del gallardo Yellow Streak sale corriendo de la habitación mientras le recrimina sollozando: "¿Cómo has podido? ¡Y con esa... *cosa*!". Poco después, cuando Manfred, uno de los habitantes de la isla en la que se recupera el convaleciente Boring, prototipo de muchacho sanote y descerebrado (y, por si no fuera ya suficientemente simbólico de por sí, apodado Man, es decir: "hombre"), descubre que su esposa, Iris, le va a abandonar por Dot, la amiga lesbiana de David, reacciona con igual incredulidad, desprecio y virulencia.

Un último apunte relacionado con Yellow Streak, bastante más provocador que los anteriores, está relacionado con la máscara de su uniforme, sobre la que se alza un cuerno en forma de pene erecto. Si aceptamos que tan bizarro superhéroe es un símbolo del padre ausente de David, no nos extrañará en lo más mínimo que éste quiera continuar, incluso de un modo subconsciente, su "misión"; es decir: complacer a su madre. "¡Hala, te has pasado!". Bueno, quizá esté llevando esto demasiado lejos, ¿pero es que acaso nadie se ha fijado en que el doble moño de la madre de David Boring es un culo perfecto? Parece evidente que su obsesión por los traseros está relacionada con la falta de cariño por parte de una madre cuyo rasgo físico más peculiar es, precisamente, el de llevar un culo en la cabeza. Conquistar una cosa es conquistar la otra.

Una cosa sí está clara, las relaciones "normales" no satisfacen a



rrollo de la trama ni una finalidad clara en sus historias. Es posible que sea verdad pero, en todo caso, mientras las ideas sigan siendo tan buenas o por lo menos tan simpáticas como en este *Raymond Camille* o como lo suelen ser en su serie *Rosario y los inagotables*, yo me seguiré leyendo sus tebeos bien a gusto.

Quien sí que tiene cantidad de cosas que contar y no duda en hacerlo es Santiago Valenzuela, quien hace poco nos presentó la segunda parte de su saga Las aventuras del Capitán Torrezno (la primera, *Horizontes lejanos*, fue debidamente reseñada por Enrique Vela en nuestro número 24). Este segundo libro, algo menos voluminoso que el primero pero aún así de un grosor más que respetable (120 páginas), se llama **ESCALA REAL** y está publicado por Edicions de Ponent. No miento si afirmo que es uno de los tebeos más ingeniosos, emocionantes, entretenidos y ambiciosos que he leído en tiempos. Muy pocos autores (fuera de

DICEN QUE TODO PASÓ EN UN DÍA. LOS NUESTROS SE OCUPARON DE ELLOS ANTES DE QUE PUDIERAN HACER MUCHO DAÑO... ¡TU TÍO NOS TUVO PREOCUPADOS A TODOS POR NADA!
¡¿CÓMO QUE POR NADA?! ¡NUNCA HABÍA PASADO TANTO MIEDO!
ESTO SÓLO ES EL PRINCIPIO. ANTES DE QUE TERMINE NOS MATARÁN A TODOS.

David. Es más, tampoco él parece ser capaz de satisfacer a sus parejas. Su presentación como personaje, la primera viñeta en la que le vemos, es claramente la de una persona insatisfecha, que pasa por el intercambio de fluidos con una mujer que "el consenso general declararía bella" como si de un mero trámite burocrático se tratara. No es de extrañar que en esa viñeta Clowes nos muestre a David recostado sobre la chica, en una posición más bien estática, carente de toda alegría o movimiento, mientras que de ella sólo nos enseña el cuerpo siendo penetrado; no tiene ni rostro ni personalidad, podría ser cualquiera, y en realidad no es nadie.

David tiene un cuaderno de recortes en el que guarda fotos de mujeres desnudas. Su imagen favorita, sin embargo, no es una foto, sino el dibujo de una muchacha de glorioso trasero: su chica ideal. Cuando conoce a Wanda, que es la viva imagen de su fantasía, su obsesión se dispara. Ella es la mujer a la que tiene que satisfacer. Sin embargo, Wanda es fría, distante en todo momento, castradora; casi un modelo rejuvenecido de su madre (posteriormente sabremos que Wanda es una consumada actriz, dispuesta a adoptar la personalidad que haga falta con tal de conseguir que los hombres se enamoren de ella; qué curioso que para conquistar a David tenga que actuar precisamente del modo en que lo hace). Por si eso fuera poco, también se recoge el pelo en un moño, no doble, pero sí lo suficientemente tirante como para denotar represión y frigidez (uno casi se imagina a Wanda interpretada por Tippi Hedren, vestida para *Vértigo*). Este aspecto queda rápidamente confirmado cuando en una de sus primeras conversaciones con David afirma que ver una película porno es como observar microbios a través de un microscopio; es decir, el sexo le resulta ajeno, sucio. El mayor drama de David, en todo caso, es que el culo que él más adora es precisamente lo que Wanda más detesta de sí misma.

El momento en el que por fin consigue acostarse con ella se nos muestra de un modo prácticamente ritual. Esta va a ser la única vez que veamos a David nervioso, sudoroso, inquieto: está entrando en el templo, está cumpliendo su misión, está sublimando su necesidad de satisfacer a su madre dándole placer a una mujer que cuenta con sus mismo atributos. Para rematar lo evidente, Clowes hace que, tras follar con Wanda, David reciba una llamada telefónica de su madre: "Es increíble, ha tenido que llamar precisamente en el momento más masculino de mi vida", dice asombrado.

Como ya comentaba al principio, no ha de tomarse este análisis de las relaciones entre los personajes como el elemento primordial y sobresaliente de *David Boring*, si bien es cierto que de no ser por el imbricado

Japón al menos) se atreverían a dedicar todo un libro como este a narrar, simplemente, el asedio a una ciudad con tanto detalle y alcance como lo hace Valenzuela. Menos aún son los que tienen el talento necesario para que tanta prolijidad resulte en todo momento interesante, sorprendente e incluso divertida. Comedia costumbrista, drama de acción, hazaña bélica, intriga política... *Escala real* resulta tan inclasificable que hay que leerlo para creerlo. Como suele decir la publicidad, si sólo puedes comprar un tebeo este mes, que sea éste.

Y ya que hablamos de autores inclasificables, resulta obligatorio sacar a colación a Abel Ippólito, quien con su **GOLONDRINO AMA A VENANCIA** (también de Edicions de Ponent) ha creado un drama rural profundamente atípico que hace reír y llorar a partes iguales al margen de sorprender por su sana falta de prejuicios. El manga, los superhéroes, los dibujos animados, *La familia de Pascual Duarte* y *Los Santos Inocentes* se dan la

trabajo de Clowes, digno de un melodrama psicotrónico de los cincuenta, el resultado final estaría lejos de tener tanta resonancia.

Otro elemento que imprime a la obra un sello característico de continua desazón e inquietud son las referencias a un inminente cataclismo bélico, que nunca llega a tener presencia en primer plano pero que flota amenazante sobre todos los personajes, llegando a motivar varias de sus decisiones. Éste es, posiblemente, el aspecto en el que más puede haber cambiado la apreciación de los lectores al respecto de la obra en el transcurso de los últimos tres años. Hay que tener en cuenta que *David Boring* fue un curioso experimento de Clowes, que pretendió desarrollar aquí una narración en tiempo más o menos real. El nº 19 de *Eightball*, en el que apareció publicado el primer acto de la historia, salió a la venta en mayo de 1998, y en sus primeras páginas la voz de David Boring nos sitúa en el 24 de febrero de ese mismo año. Y si sus andanzas finalizan poco después del cambio de siglo, el número 21 de *Eightball* aparece en febrero de 2000. No hay que ignorar, pues, que *David Boring* nace con la vocación de ser un tebeo de su tiempo, y tampoco ha pasado tanto como para olvidar la cantidad y variedad de profecías apocalípticas, relacionadas o no con el dichoso Y2K, que pudimos llegar a leer en los periódicos. Un perfecto caldo de cultivo para potenciar una de las obsesiones del autor: "Me he dado cuenta de que forma parte de mi naturaleza el estar siempre esperando que ocurra alguna cosa terrible. En el fondo, siempre tengo la sensación de que el mundo va a acabar dentro de poco, o de que va a suceder un desastre ecológico. Siempre me siento amenazado por un desastre inminente"[4].

En *David Boring* se habla de un ataque terrorista contra los Estados Unidos, se habla de la posibilidad de una guerra química, del fin del mundo. Es la razón por la que los protagonistas se refugian en la diminuta isla de Muelle Hulligan[5]. Después se dice que los terroristas fueron neutralizados, pero el ambiente de amenaza persiste y finalmente, en su segunda fuga a Muelle Hulligan, David y Dot no saben si lo que están viendo a lo lejos son los fuegos artificiales que celebran la entrada del nuevo milenio o las primeras explosiones de la guerra del fin del mundo. En su momento hubo quien consideró este recurso gratuito y vacuo, propio de un autor que no sabía muy

HE DECIDIDO ESCRIBIR UN GUIÓN. NECESITO HACER ALGO QUE JUSTIFIQUE MI EXISTENCIA.
PRETENDO SEGUIR TODAS LAS "REGLAS" DE LA ESCRITURA DE GUIONES (ESTRUCTURA EN 3 ACTOS, ETC.). NO TIENE SENTIDO ESCRIBIRLO PARA QUE NO LO LEA NADIE.

4. *The Comics Journal* nº 233. Mayo 2001. Entrevista de Matt Silvie. **5.** Una nueva referencia paródica, en este caso a la serie *Gilligan's Island*

mano en una historia de amor incestuoso en la que además aperecen personajes como un cerdo cojo, una vaca enamorada y un espantapájaros que quiere conocer mundo. Y si semejante descripción no basta para llamaros la atención, echadle por lo menos un vistazo al capítulo 2, *La Bisha*, todo un prodigio de síntesis narrativa que sienta a la perfección las bases de todo el tebeo. A pesar de una primera parte no del todo conseguida (parece como si Ippólito todavía no le hubiera tomado el pulso a los diferentes códigos narrativos que está usando y se empantanara un poco), principalmente por lo evidente de lo que parece se quiere presentar como una "revelación sorpresa", *Golondrino ama a Venancia* goza de una segunda parte tan visceral, emotiva y apocalípticamente *destroyer* (da gusto ver a autores que saben tratar a sus personajes sin concesiones) que no puedo menos que recomendarlo vivamente. ¡Buena lectura! U

bien cómo hacer avanzar su historia. Hoy en día, viendo tal y cómo están las cosas, la sensación que deja la lectura de David Boring es completamente opuesta; no sólo resulta inquitantemente realista, sino que además pocas cosas despiertan más mis simpatías que un hombre que lucha por buscar la felicidad en un mundo que se está yendo al carajo.

Un tercer y último recurso empleado con habilidad cronométrica por Clowes para crear el entramado de *David Boring* es la utilización, una vez más, de los códigos propios de la novela y el cine de misterio, prescindiendo, eso sí, de la parodia que caracterizaba los casos de *Lloyd Llewelyn* y del toque enfermizo y bizarro con el que ya había subvertido esos mismos códigos en *Como un guante de seda forjado en hierro*. He mencionado un par de veces a Hitchcok a lo largo de este texto, y desde luego no se trata de una referencia gratuita. *David Boring* empieza con un polvo y continúa con un asesinato[6], del que David es sospechoso. El primer acto acaba con uno de los *cliffhangers* clasicos por excelencia: una bala se dirige hacia nuestro héroe. El segundo acto, el que acontece en Muelle Hulligan, abandona a Hitchcok para internarse en un terreno más cercano a Agatha Christie. Al igual que en *Diez negritos*, una serie de personajes aislados ven con creciente temor cómo uno tras otro van muriendo o desapareciendo. El tercer y último acto regresa en parte al campo *hitchcockiano* (se recupera el concepto del inocente perseguido, que conducirá directamente al desenlace), a la vez que introduce nuevos elementos, como la investigación en busca de la desaparecida Wanda a cargo de David y de su nuevo compañero el Dr. Karkes, un psiquiatra igual de obsesionado por la muchacha que parece directamente sacado de *Recuerda* y que utilizó a David, sin que éste lo supiera, como modelo para un libro acerca de las perversiones sexuales. Además, David intenta resolver en vano dos enigmas en forma de puzzle: los fragmentos de papel que encontró en casa de Wanda tras su desaparición y los trozos del tebeo de su padre que sobrevivieron a su estancia en Muelle Hulligan.

En todo caso, como suele pasar en los tebeos de Clowes, el misterio (o misterios) es una herramienta más que un fin en sí mismo, y si bien muchos de los interrogantes planteados durante el desarrollo de la trama acaban teniendo respuesta, en el fondo no son tan importantes como las consecuencias derivadas de las pesquisas. Al final no importa tanto saber quién disparó a David o quién mató a la señora Capon como la alianza con el doctor Karkes o la relación de Dot con Iris. La búsqueda de Wanda desemboca en la relación de David con su hermana mayor Judy, momento mucho más significativo emocionalmente para el personaje que aquél en el que finalmente se reencuentra con la mujer a la que tanto tiempo llevaba buscando. La investigación de los policías conduce a David de nuevo a Muelle Hulligan y a un inesperado reencuentro con su prima Pamela, ofreciendo, dentro del estado de desazón general, un pequeño atisbo de esperanza.

Por último, mediante una pirueta metalingüística, se nos da a entender que David está escribiendo un guión de cine, un guión, dice, "que siga las reglas", es decir, en tres actos, igual que el tebeo. Teniendo en cuenta que David es el narrador en primera persona de todo lo que estamos viendo, que a menudo hace referencias conscientes al modo en el que está escrita su historia —una historia que a menudo parece un comentario sobre el modo en el que tradicionalmente se han escrito este tipo de historias— y que apela directamente al lector y a su conocimiento del lenguaje

6. Como, sin ir más lejos, *Psicosis*.

PAMELA LLEVA AQUÍ DESDE EL 27, "POR SI ACASO VUELVEN LOS TERRORISTAS", DICE. TODO EL MUNDO DICE QUE ATACARÁN EL DÍA DE NOCHEVIEJA (QUE ES HOY MISMO, AHORA QUE CAIGO) PERO DOT Y YO HEMOS ESTADO DEMASIADO OCUPADOS PARA PENSAR EN ELLO.
RECUERDO HABER DESPERTADO UN MOMENTO EN LA BARCA Y HABER VISTO ALGO A LO LEJOS.
A LO MEJOR ERAN FUEGOS ARTIFICIALES ...

narrativo que está usando, no sería descabellado pensar que todo lo que ha pasado no es sino la versión exagerada, el *hiperdrama* creado por el propio David Boring, a partir de unos sucesos mucho más mundanos. No creo que sea casual, a este respecto, que Clowes contradiga en más de una ocasión con sus imágenes el texto de su *melodramático* narrador. Resulta paradigmático el momento en el que David nos cuenta que se ha echado una nueva novia, Naomi, y que es feliz con ella pues ya no está obsesionado con Wanda, mientras observa disgustado su planísimo culo. No hay que olvidar tampoco que la última página de David Boring es una lista de créditos cinematográficos en los que se nos muestra que los personajes han estado interpretándose a sí mismos. Así pues, qué es lo que hemos leído, ¿la ficción de una ficción?

En realidad, poco importa. *David Boring* es una obra fascinante compuesta por varias capas de lectura de densidad variable. Puede ser una parodia, un ejercicio de postmodernismo narrativo, una deconstrucción del melodrama o del género negro o sencillamente una nueva forma de poner a prueba la pericia formal de Daniel Clowes. Pero, por encima de todo eso, es además un viaje claramente personal en el que cada lector puede embarcarse siguiendo los elementos que mejor conecten con su sensibilidad: relato de misterio, comedia referencial, retrato de una obsesión, reflexión sobre la soledad, crónica de la insatisfacción, ejemplo de nuestra incapacidad para ser felices o, tal y como yo lo veo, parábola sobre nuestras carencias y nuestro desesperado intento por llenarlas de algún modo.

No quisiera finalizar sin hacer un breve comentario sobre la edición española de *David Boring* a cargo de Ediciones La Cúpula. Por una parte es de lamentar la pérdida de algunas páginas en color, reproducidas aquí en unos grises que no les hacen justicia, así como la notable reducción de tamaño respecto al original. Por otra parte, el precio es tan económico que prácticamente da risa y quizá ayude a que los lectores más dubitativos se animen a comprar el tebeo. Así mismo, la reproducción de las páginas interiores es más que correcta, por lo que la relación calidad-precio me parece francamente positiva. La edición de referencia, en todo caso, sigue siendo sin lugar a dudas el fastuoso *hardback* de Pantheon Books. Contando con tan excelente ejemplo, no deja de resultarme algo triste el que La Cúpula no haya querido arriesgarse a sacar por una vez un producto con un poco más de prestancia.

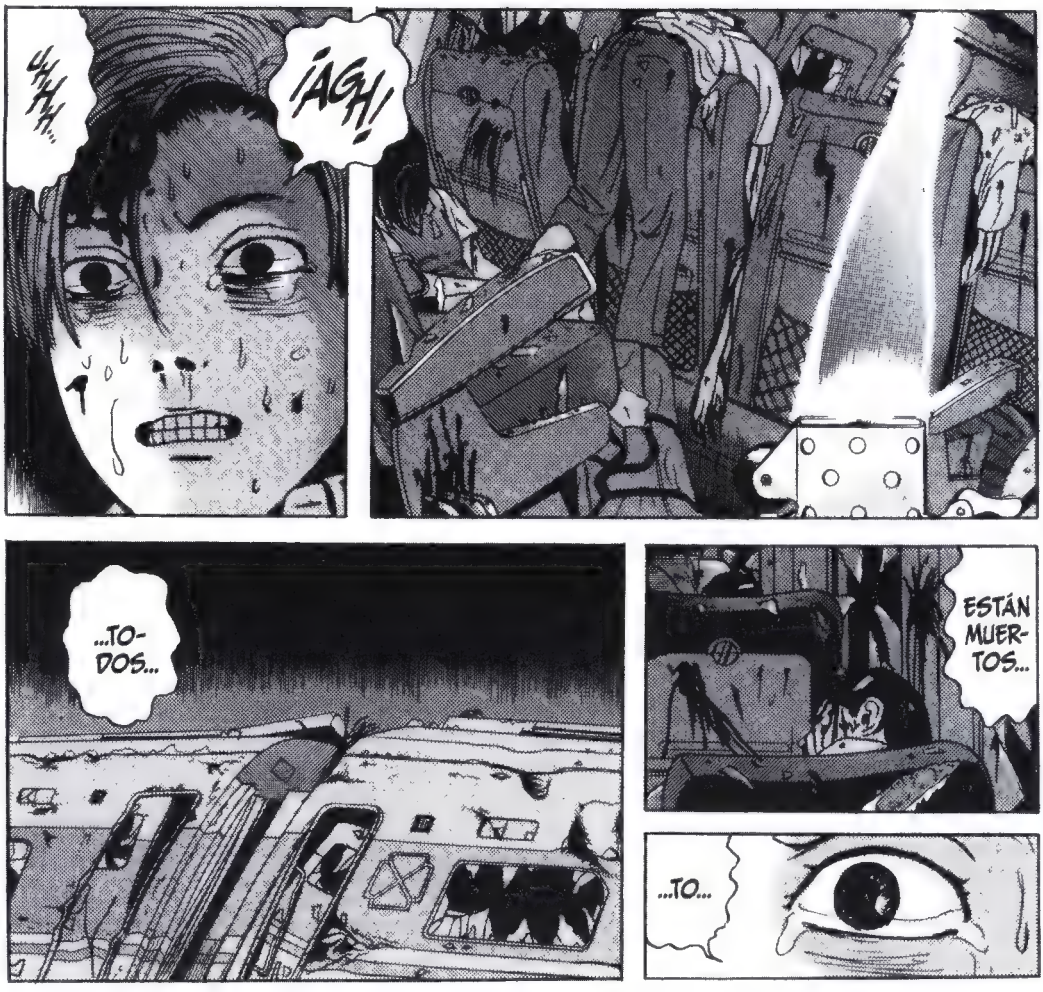
ÓSCAR PALMER

DRAGON HEAD

Minetarô Mochizuki

Ediciones Glénat

Oscuridad. Silencio. Unos ojos se abren y una mano comienza a tantear la oscuridad buscando, más por instinto que por otro motivo, un walkman. Una imagen nítida se forma poco a poco, conforme la vista se acostumbra a la penumbra: la desoladora panorámica de un vagón descarrilado. Enseres desperdigados. Paredes y tapicerías tiznados de sangre fresca. Asientos ocupados por cuerpos humanos en posturas imposibles. El caos. Así, de esta impactante manera, comienza el primer tebeo de Mochizuki que he tenido el placer de leer. Un escalofriante descenso hacia el abismo relatado en primera persona que ocupa unas 2000 páginas.



Quien despierta en el infierno es Teru Aoki, narrador de la historia. Teru hace memoria. Es un adolescente que junto a profesores y compañeros del instituto regresaba a Tokio tras un viaje de fin de estudios. Justo cuando el tren en el que viajaban penetra en un túnel observa un resplandor. Lo que sigue es el apocalipsis y la oscuridad: antes de alcanzar la salida, la tierra tiembla. El tren descarrila y queda aislado del exterior por derrumbes producidos en ambos extremos del túnel. En un principio Teru siente la angustia de creerse el único superviviente del accidente, tragedia que, está convencido, ha sido un acontecimiento aislado. Pronto topará con Nobuo Takahashi y encontrará una chica inconsciente que, al recuperar el sentido, dice llamarse Ako Seto. Los tres únicos supervivientes del descarrilamiento aguardan con actitudes bien distintas un rescate que nunca se produce para, finalmente, tomar la iniciativa. Teru y Seto logran salir al exterior del túnel para encontrar la desolación más absoluta. A partir de ese momento, su único objetivo será llegar a Tokio para reunirse con sus familias y saber qué ha ocurrido en Japón... ¿o el infierno no se ha desencadenado únicamente en el País del Sol Naciente? Por cierto, ¿qué ha sido del Sol?

Precisamente, éste es el primer aliciente de *Dragon Head*, su banderín de enganche. La baza que juega Mochizuki para captar al lector y dirigirle tras los pasos de Teru y Seto en su alucinante y desesperado viaje es el suspense. La necesidad de saber qué ha pasado, cuál puede haber sido el cataclismo que ha sumido Japón, puede que todo el mundo, en el caos y la destrucción.

Bien es cierto que al mismo tiempo nos habrá sumergido en las tinieblas del túnel —y del alma humana— haciendo que Teru nos cuente

cómo Seto, Nobuo y él mismo sobrevivieron rodeados de cadáveres, alentados por una cada vez más débil esperanza en el rescate. A decir verdad, Nobuo pronto dejó de mantener tan vano sentimiento. No supo o no quiso enfrentarse al miedo atávico hacia la Tiniebla, dejándose sojuzgar. Desquiciado, con la lucidez de quien se sabe abandonado a las manos de un destino poco generoso, se despoja de todo rastro de civilización para aliarse con sus miedos. Abandona la racionalidad del ser civilizado en beneficio de la superstición, realizando ofrendas al Horror y retrotrayéndose a la barbarie.

Cualquier lector con un mínimo bagaje cultural encontrará en estos datos un primer referente —o coincidencia— en la literatura contemporánea occidental con el relato de Mochizuki. En esta primera fase adquiere cierto parecido con *El señor de las moscas*. Pero esto es sólo la superficie del principio. Pronto los acontecimientos darán el primero de una serie de golpes de timón que nos llevarán por otros derroteros, convirtiendo la claustrofóbica angustia de los supervivientes en el viaje iniciático de Teru y Seto. En manos de Mochizuki, el suspense en torno a qué ha causado el Apocalipsis no es más que una herramienta, un McGuffin, para ofrecernos una intensa reflexión sobre la naturaleza humana y los fundamentos de lo que llamamos civilización.

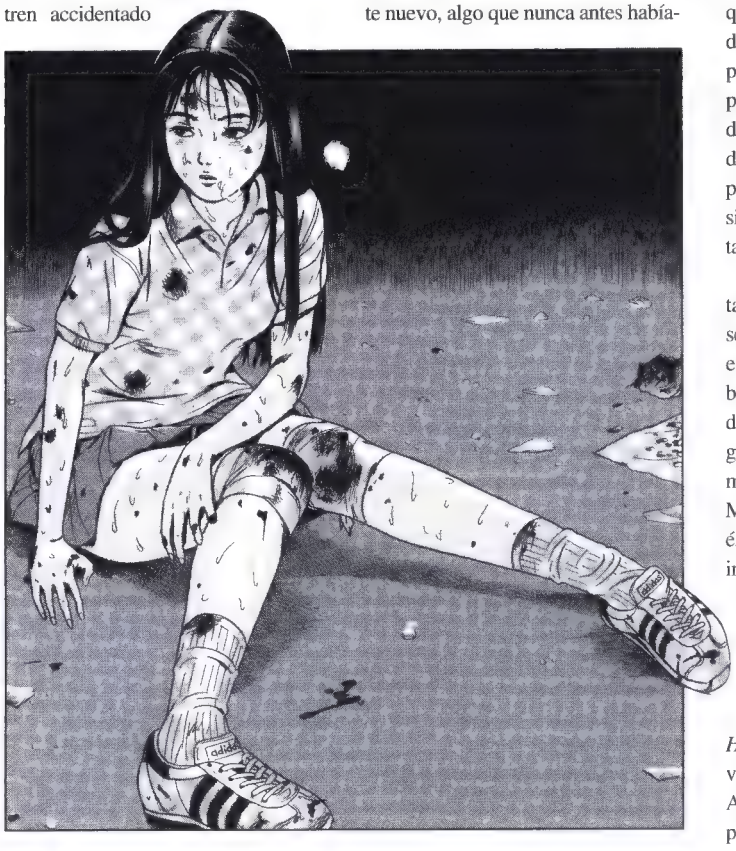
En lo tocante al primer aspecto, resulta sorprendente cómo este historietista es capaz de recrear y transmitir las emociones y los estados de ánimo por las que atraviesan sus personajes. Fundamentalmente, Teru. Así, al comenzar su narración, cuando antes del accidente el adolescente se encuentra con uno de sus más estrictos profesores, se nos representa el fundamento de la sociedad japonesa con una efectiva economía de medios. No es otra que la sumisión y el respeto exigido por quienes ocupan una posición dominante. Sumisión y respeto obtenidos de forma artificiosa, tributados sólo en apariencia y posición que es cuestionada tácitamente. La sociedad está cambiando y evoluciona hacia otras formas de relación. No ha de extrañarnos, pues, que cuando tras el accidente Nobuo apele a la barbarie como medio de supervivencia utilice el cadáver de este mismo profesor como símbolo de una autoridad necesaria. Autoridad que no dudará en ofrendar a un poder, el de las Tinieblas, que considera de rango superior. Atavismo que, posteriormente veremos, no es exclusivo de Nobuo. No serán pocos las escenas en que asistamos a la manifestación de una regresión a las costumbres y los ritos de un pasado que en nuestra moderna sociedad se cree ya superado, reducido a los vestigios pictóricos que sin un sentido claro podemos observar en algunas cuevas y abrigos ocupados en la Prehistoria.

Por mediación de Teru, Mochizuki hace al lector partícipe de una rápida sucesión de sentimientos. A la angustia de sentirse el único superviviente del accidente le sigue el alivio de encontrar algunos elementos que le ayuden a prolongar su vida, sensación que pronto cederá su lugar a la decepción de comprobar que se encuentra atrapado en el interior del túnel. Una vez topa con los otros supervivientes, ante lo que parece ser el retraso del auxilio, llega el abandono ("simplemente vivíamos por vivir") y éste deja paso a la iniciativa que le empuja a buscar una vía de escape. Y así sucesivamente en el transcurso de toda la obra. Continuar por este camino, describiendo el catálogo de emociones con las que se juega en *Dragon Head* sería tedioso, además de que correríamos el peligro de destripar bastantes elementos del argumento a aquellos aficionados interesados por la obra que aún no la hayan leído. Baste señalar que Mochizuki utiliza a Teru, al igual que a Seto, como epígonos de la capacidad humana de sobreponerse a las adversidades. Pero de hacerlo no a cualquier coste, sino manteniendo un atisbo de esperanza en la civilización (hay, ni que decir tiene, ejemplos mucho menos edificantes en el desarrollo de la narración, sin necesidad de caer en el culto prehistórico y la automutilación como forma de afrontar el miedo). Civilización que, por otra parte, no sale muy bien parada. Mejor dicho, la lectura de *Dragon Head* permite atisbar una opinión bastante negativa sobre la vida urbana. No deja de ser sintomático que las escenas más dantescas, aquellas que reflejan con mayor crudeza la violencia atávica y la irracionalidad que emergen en las comunidades humanas en las situaciones de emergencia, tengan como escenario las ciudades y sus habitantes. Frente a estas turbas enfervorizadas de los deteriorados ambientes urbanos se sitúa la actitud generosa y serena de la mujer que encuentran en Izu, apegada a un entorno más rural y a los vestigios de su desaparecida familia. Estoy firmemente convencido de que enterrar la cabeza en una *Beatum ille* menos idílica de lo que creemos los urbanitas más inadaptados no es la solución a los problemas que acucian nuestro mundo. No obstante, ante algunas páginas de *Dragon Head* no me ha quedado más remedio que preguntarme con mayor preocupación de la habitual qué se está fermentando en el deshumanizado caldo de cultivo que constituyen las grandes ciudades. Como a Mochizuki, la respuesta que me da el ejercicio cotidiano de observar mi entorno no me ha tranquilizado, precisamente. Ahora bien, si ha de ocurrir algún tipo de cataclismo apocalíptico, lo último que deseo es

que tal suceso me sorprenda en Japón. Ya puestos, en los Estados Unidos tampoco.

Por otra parte, y no es la primera ocasión que me ocurre leyendo un tebeo japonés, me resulta fascinante la facilidad que tienen los nipones para establecer asociaciones y plantear situaciones un tanto enfermizas a ojos de occidente pero que contienen una innegable carga simbólica y coherencia narrativa. En el caso de *Dragon Head*, una de ellas sería el fallido intento de violación a que un inexperto Nabuo, rodeado de cadáveres, somete a una inconsciente (¿necrofilia sublimada?) Seto. En contrapartida, poco antes, un Teru aferrado a la vida siente una mal disimulada atracción sexual viendo a Seto (¿quién no, viendo cómo nos la presenta Mochizuki?) junto al maloliente tren accidentado (el hedor de los cadáveres putrefactos casi emana de las viñetas).

Otro ejemplo: la primera ocasión en que Seto recupera la conciencia lo hace acuciada por la bajada de la regla. Parece claro que se establece un vínculo entre "despertar" y menstruación. Ahora bien, tal vez este aspecto no debiera sorprendernos. En buena medida, todo *Dragon Head* tiene un claro elemento iniciático. Sobre todo esta primera fase, la que transcurre en el túnel. Supone el tránsito abrupto que experimentan Teru y Seto, pasando de la adolescencia al estado adulto. Y la manifestación más preclara de éste es un sentimiento de culpa antes ajeno al protagonista: "en nuestro interior nació un sentimiento de culpabilidad de naturaleza desconocida. Para nosotros, ese sentimiento de culpabilidad era algo totalmente nuevo, algo que nunca antes habíamos experimentado...". No es casualidad que este despertar al estado adulto se produzca junto antes de abandonar el túnel y salir al exterior. No deja de ser una metáfora del nacimiento, de la metamorfosis.



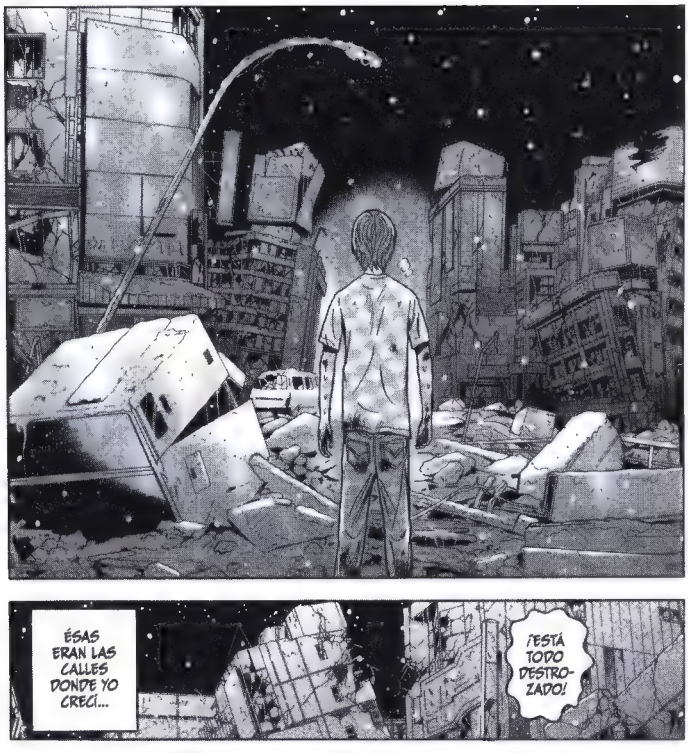
Antes hice referencia a la sorprendente capacidad demostrada por Minetâro Mochizuki para hacer partícipe a sus lectores de los estados de ánimo y las sensaciones experimentadas por sus protagonistas. Algo que coincide con una técnica narrativa muy depurada. En primer lugar, el detallismo de su dibujo contribuye a dotar de realismo a la ambientación, algo muy importante para soportar el argumento de *Dragon Head*. Un detallismo "sabio", podríamos decir. No se trata de inundar las viñetas de elementos, sino de disponer éstos de una forma inteligente. Hay escenarios que sobrecogen precisamente por su desnudez. Y escenas que impactan por la crudeza de la acción. No son pocas las escenas de violencia o accidente en que casi se siente auténtico dolor. No tanto por lo explícitas que puedan llegar a ser algunas imágenes, sino por la forma en que se han montado las secuencias.

En segundo lugar, existe un importante trabajo de planificación y secuenciación, labor que rehuye el efectismo fácil en beneficio de contribuir a captar la atención emocional del lector, jugando con una desasosegante imprevisibilidad. Ya comentamos que una de las bazas que juega Mochizuki es el suspense. Pues bien, éste no se limita al sentimiento de intriga que suscita el conocer la causa del accidente que sufren nuestros protagonistas al comienzo de la obra. Una de las facetas que domina este autor nipón es la estructura del capítulo. *Dragon Head* fue un trabajo serializado previamente en una revista periódica. Apreciando la habilidad manifestada por su artífice para finalizar cada uno

de estos capítulos en el momento álgido (*cliffhanger* puro, creedme), casi me alegro de haberme enfrentado a ese abismo del continuará sólo en nueve ocasiones, en lugar de las 88 torturas a que debieron enfrentarse quienes siguieran la obra la primera vez que vio la luz en Japón. Creo que es de justicia comentar cómo esta facilidad para mantener en vilo al lector entre una entrega y otra no es exclusiva del artífice de *Dragon Head*. Es igualado, sino superado, por compañeros de profesión como Kaiji Kawaguchi (*Araragi Express*) o Naoki Urasawa (*Monster*), si bien las demenciales paginaciones de los tomos españoles que reproducen sus series nos escamotean en muchas ocasiones esa sensación. No son pocos los tomos que terminan en un momento de lo más anticlimático al no coincidir con el final de uno de los capítulos originales.

Por todo lo que he escrito hasta aquí, la impresión que puede desprenderse es que mi opinión sobre *Dragon Head* es muy positiva. Bueno, he de aclarar que así es... hasta su noveno tomo. Porque a pesar de un extraordinario arranque y de unos sorprendentes y bien orientados giros argumentales, a pesar de todas sus virtudes, Mochizuki comete el supremo pecado de no encontrar un final adecuado a todo ello. Como el torero que realiza una excelente faena, gustándose y deleitando al respetable, pero a la hora de matar falla estrepitosamente. Hay quien está convencido de que deliberadamente ha buscado un final abierto para que cada uno complete el viaje de Teru y Seto a su antojo. Habrá quien lo haga con mayores dosis de desesperanza y habrá quienes, como yo, sean bastante misántropos y decidan precisamente lo contrario. En parte es cierto, pero más por cuestión de azar que por intención del autor. Cuando menos, esa es mi opinión. En realidad, el mensaje principal, la idea que vertebra todo el relato, es explicitada entre el octavo y noveno tomo (sintomáticamente, una vez despejada la incógnita del Suceso). En el décimo no se hace más que redundar en ella y la sensación que se tiene ante las últimas páginas es que Mochizuki no sabía muy bien dónde y como colocar la palabra "fin". Vamos, que la cosa acaba ahí como podría haberlo hecho 200 páginas antes o como podría haber continuado, arrastrando aún más el relato sin aportar nada, otras 400.

¿Que cuál es esa idea vertebral? Tampoco es cuestión de desmenuzarla, pero sí es cierto que he dejado para el tramo final de este texto una opinión al respecto. Unos párrafos más atrás comenté cómo en apariencia los inicios de *Dragon Head* tenían elementos en común con *El señor de las moscas*. Siendo esto cierto cierto, si con alguna obra literaria occidental podemos comparar el tebeo que aquí nos ocupa es con *El corazón de las tinieblas*. Ofrece más concomitancias con la novela breve



de Joseph Conrad que con la de Gould. No es ésta una relación que pueda establecerse meramente por la circunstancia de que Nobuo, como Kurtz, se enfrente con el horror para sucumbir a él. En ese sentido, el enigmático funcionario estudioso del terror que mucho más adelante Teru conocerá en el reino subterráneo de los suburbios de Tokio es más afín al espíritu del turbio y magnético personaje de Conrad (por añadidura, es innegable el parecido físico con su encarnación cinematográfica en *Apocalypse Now*).

No. Cuando hago referencia a los paralelos de *Dragon Head* y *El corazón de las tinieblas* pienso en algo mucho menos evidente: en el espíritu, en la intención que vertebra el tebeo. También en algunos recursos. Para empezar, de la misma forma que ocurre con Marlow en *El corazón de las tinieblas*, en *Dragon Head* el lector participa de los acontecimientos narrados a través de los ojos de Teru. Por añadidura, tras esa primera fase "a lo señor de las moscas", Mochizuki, siempre por mediación de Teru, nos convierte en testigos privilegiados de un viaje iniciático en el que, como ya señalamos, encontrará su particular Kurtz. Trabará conocimiento con el funcionario encargado de ejecutar los designios de la Compañía o, en este caso, el Gobierno. Aquél que, conociendo los secretos de Estado, se ha sumergido en los rincones más oscuros del alma humana, se ha bañado en el corazón de las tinieblas, permitiendo a quienes rinde servicio mantenerse alejados de las consecuencias de acciones de las que moralmente son responsables, atenten éstas directamente sobre comunidades humanas o supongan dañar una naturaleza que en cualquier momento puede rebelarse.

La emancipación de Kurtz, en virtud de su conocimiento de la realidad más descarnada del colonialismo, le había convertido en una peligrosa molestia para sus antiguos dirigentes. Por el contrario, el funcionario sin nombre no ha de rendir cuentas a un Gobierno ausente en *Dragon Head*. Lejos de representar un peligro para el status quo, se convierte en notario de la situación que atraviesa el mundo. Con fría clarividencia manifiesta algo de lo que Joseph Conrad, un centenar de años antes, ya era consciente. Expresado las palabras del literato anglo-polaco: "la vida civilizada es un peligroso paseo sobre una fina capa de lava apenas enfriada que en cualquier momento puede romperse y hundir al imprudente en sus espantosas profundidades". En las profundidades de las tinieblas y el atavismo, me atrevería a añadir. "¡Ah, el horror! ¡El horror!"

Eduardo García Sánchez

TEX

Gianluigi Bonelli y Aurelio Galleppini
Planeta-DeAgostini

Ranger de Texas y jefe blanco de los navajos. ¿Qué se puede pedir más para un típico héroe *westerniano*? Esas dos condiciones ha reunido desde sus inicios el personaje de Tex Willer, que tanto podía cabalgar con una estrella de latón pinchada a la camisa como con una cinta india con las sagradas inscripciones *wampum* anudada en la frente, que le acreditaba, a ojos de los más incrédulos, como responsable del destino del pueblo navajo; entonces prefería que le llamaran por su nombre indio, Águila de la Noche.

Tex es un caso único en la historia del cómic popular, en líneas generales y en el mercado italiano en particular. Nació como una serie de complemento y defenestró en pocos

meses a la serie estrella. Quizá no tenga la reputación de las andanzas del Teniente Blueberry, un cómic casi canónico del oeste, pero su longevidad y productividad la convierten en estandarte del western de papel: apareció por primera vez en 1948 y sigue editándose como si el tiempo se hubiera detenido, ampliada a un montón de colecciones paralelas y recibiendo en los últimos cuatro años, a raíz de su cincuentenario, todo tipo de parabienes que el mal llamado cómic popular no acostumbra a concitar.

Escribir sobre *Tex* hoy, con motivo de la nueva edición española que acaba de lanzar al mercado Planeta-DeAgostini en su colección Biblioteca Grandes del Cómic, supone un ejercicio de memoria histórica y la reinvidicación de una suerte de pureza narrativa que a algunos quizá les parecerá algo anacrónica. El cómic, incluido el de aventuras o el del oeste, ha evolucionado por caminos que poco tienen que ver con la sencillez de líneas, la tipicidad de carácteres y la simple confrontación dramatica que presentan la peripecias de Tex Willer y sus amigos.

Gianluigi Bonelli (1908-2001), impulsor de numerosas series de tebeos a través de la editorial milanesa Edizione Audace, creó el personaje de Tex a partir de una mixtura entre el western tradicional procedente de Hollywood, más concretamente el de serie B, y el lenguaje escueto y directo que el cómic demandaba en tiempos de posguerra. Aurelio Galleppini (1917-1994), más conocido como Galep, supo trasladar los textos de Bonelli a la página impresa con una magistral economía de medios tanto en las fisonomías —puntos negros por ojos— como en la paisajística neutra —los fondos siempre son blancos salvo en las viñetas nocturnas—, el acento realista —aunque Galep confesaba no haberse documentado de forma especial para el armamento dibujado en los primeros episodios— y la capacidad para evocar el movimiento. Porque si algo hay en *Tex* es acción y movimiento. Con ambos conceptos entre ceja y ceja, y con el despojo absoluto de todo adorno y floritura, Bonelli y Galep lograron expresarse mejor que nadie.

Debo confesar que *Tex* fue uno de mis cómics de adolescencia. Recuerdo que esperaba con más fruición de la normal la entrega quincenal de la edición de Buru Lan iniciada en 1970. Salía los jueves y significaba una especie de reposo ante la avalancha de cómics clásicos estadounidenses —Buru Lan también editó por la misma época las versiones mal coloreadas y en formato grande de *Principe Valiente, Flash Gordon, El hombre enmascarado* y *Rip Kirby*— y el hipnótico paseo por todas las colecciones de superhéroes que lanzaba al mercado Vértice. No estaba el horno para muchos cómics del oeste, pese a que la historia ha sido generoso con ellos desde todas las latitudes —*Kit Carson cavaliere del west, Hopalong Cassidy, Roy Rogers, Cisco Kid, Jerry Spring, Lucky Luke, Teniente Blueberry, Sheriff Kelly, Manos Kelly, Sunday, Amargo, Comanche, Ken Parker, Jonathan Cartland, McCoy, Durango, Verano indio, Bouncer*— y las cabalgadas y tiroteos protagonizados por Tex Willer contra la más pintoresca fauna de villanos nos reconciliaban con un género que en su receptáculo natural, el cine, empezaba a hacer aguas entre la desidia de los productores, la desaparición de los clásicos y los relatos crepusculares cada vez más estetizantes y estériles.

Pero eso era para los lectores españoles de aquellos años. Tex había nacido dos décadas y media antes, exactamente el 30 de septiembre de 1948, en formato de tiras estrechas en blanco y negro. Hollywood producía o estrenaba entonces westerns maestros como *Duelo al sol, Pursued, Cielo amari-*

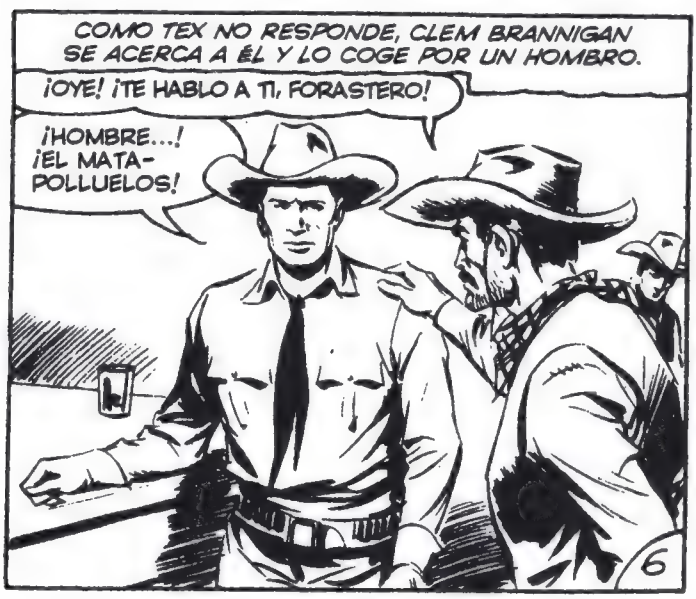
TÚ PERRO BLANCO... ENEMIGO DE LOS INDIOS PUEBLOS... GUERRERO PUEBLO MUERE...
...PERO COYOTE NEGRO... VENGARÁ MUERTE... GUERRERO...
¿COYOTE NEGRO?
COYOTE NEGRO HARÁ GRAN MAGIA... Y... ¡AAH!
HA MUERTO.

llo o *Río Rojo*, y el mercado tebeístico italiano se inundaba con otras series del oeste que tendrían una existencia menos generosa: *Capitán Miki, Pecos Bill, Kinowa, Il piccolo sceriffo*. El cómic de aventuras italiano iba dirigido a las clases populares, ya que los representantes de la llamada gran cultura seguían dándole la espalda y lanzándole escupitajos. No esta de más recordar el origen de la palabra *fumetti*, el equivalente (en despectivo durante muchos años) al tebeo en castellano. Se la habían sacado de la manga en un periódico fascista, *Il popolo d'Italia*, al referirse a los bocadillos de texto. Según ellos, ¿qué podía esperarse de unos personajes de ficción que decían sus diálogos con pequeñas emisiones de humo? Así se instauró el término *fumetti*, traducible por "humitos".

Edizione Audace se especializó en este tipo de series y dio en la diana comercial con *Tex*, que a los diez años de existencia ya era una de las obras más vendidas y leídas de la historia del cómic italiano. La sucesión familiar en la empresa, cuando Sergio Bonelli, hijo de Gianluigi, tomó las riendas de la editorial y acabó convirtiéndola en un pequeño *holding* del papel impreso (Sergio Bonelli Editore), no hizo más que favorecer obras de estas características. Tan buen editor como guionista —con el pseudónimo de Guido Nolita ideó y guionizó otra serie capital, *Zagor*, puesta en circulación en 1961 con dibujos de Gallieno Ferri—, Bonelli hijo rentabilizó al máximo el filón de Tex respetando al máximo las decisiones de sus creadores literarios y gráficos: Galep estuvo al pie del cañón prácticamente hasta su muerte, ilustrando portadas cuando ya no podía dedicarse a las páginas interiores, y Bonelli aceptó todas las sugerencias que los posteriores ilustradores —Claudio Villa, Aldo Capitanio, Giovanni Ticci— introdujeron en la serie. Tex se convirtió así en algo muy difícil de encontrar en ningún campo artístico: una producción comercial y una obra personal al mismo tiempo.

Enfrentarse a la historia de Tex Willer es sumergirse en una auténtica vorágine de páginas, en una marea de ediciones y reediciones, de tebeos de formato 15x20 y álbumes especiales de gran tamaño. La columna vertebral de la obra se encuentra en la denominada *Collana del Tex*, la colección original en formato de tiras que se prolongó desde septiembre de 1948 hasta junio de 1967, con 973 números divididos en 36 series de periodicidad semanal. A partir del mes de octubre de 1958, Bonelli lanzó un nuevo formato, *Tex Gigante*, en el que fue reeditándose todo el material anterior y, a partir del número 96, tuvieron cabida las nuevas historias escritas por Bonelli Senior y dibujadas por Galep. Dos detalles avalan la aceptación inmediata de esta nueva edición. Uno: los primeros 22 números tuvieron una periodicidad trimestral, los siguientes ocho aparecieron bimensualmente y a partir del 31 la colección se convirtió en mensual. Dos: *Tex Gigante*, con distintas variaciones en el nombre (si no me equivoco ahora se llama *Tuttotex*), ha rebasado ya los 500 números.

Hay más. Sergio Bonelli, insaciable donde los haya, empezó a publicar en la década de los noventa diversos *one shots* en formato gigante. En uno de estas series, *Speciale Tex*, de 240 páginas, cada historia lleva la firma de dibujantes como Colin Wilson, Jordi Bernet, Alfonso Font, Joe Kubert, Víctor de la Fuente o José Ortiz; este último se ha encargado también de diversos episodios de la serie regular. Añadamos el homenaje que se le hizo al personaje y sus creadores pretéritos y contemporáneos en la Semana Negra de Gijón (julio del 2002) y la edición del magnífico libro *Cinquantex*, publicado con motivo del cincuentenario de la serie por la turinesa Edizioni d'Arte Lo Scarabeo. Quien no quiere conocer a Tex o colaborar en su kilométrica andadura es porque no quiere.


COMO TEX NO RESPONDE, CLEM BRANNIGAN SE ACERCA A ÉL Y LO COGE POR UN HOMBRO.
¡OYE! ¡TE HABLO A TI, FORASTERO!
¡HOMBRE...! ¡EL MATA-POLLUELOS!
6

La edición de Planeta-DeAgostini es la cuarta en castellano. No he visto ni un ejemplar de la primera de todas, llevada a cabo por la editorial Hispano Americana en 1949 con el título modificado de *Texas Bill*. Buru Lan llegó a los 91 números en su colección de los primeros setenta, de aparición quincenal en cómics de 100 páginas encuadernados con lomo. Ediciones Zinco la emprendió de nuevo con Tex en 1988, en formato *comicbook* de 68 páginas; la aceptación fue discreta. Planeta De-Agostini se acerca ahora al personaje en una edición similar a la de Buru Lan, un poco más estrecha —Línea Excelsior—, retomando la distribución de la serie *Tex Gigante* —que reordenaba las tiras originales en tres columnas de dos o tres viñetas cada una sin que se pierda el dinamismo y la noción de permanente movimiento concebido por Galep— y con un mayor número de páginas, 162.

Como ya ocurrió con la colección de 1970, el arranque no respeta el orden cronólogico de la serie. Si los responsables de Buru Lan decidieron comenzar con el episodio titulado "El valle del terror" ("La valle della paura"), correspondiente al 10 de noviembre de 1960 —primer número de la serie 25 de *Collana del Tex*—, una delirante historia protagonizada por un individuo disfrazado de gorila que se dedica a decapitar a sus rivales, los editores de Planeta De-Agostini han optado por "El coyote negro" ("Il coyote nero"), publicado originalmente a mediados de 1956, en la treceava serie, y reeditado después en el número 29 de *Tex Gigante*, y "Los jinetes de la noche" ("I cavalieri della notte"), la aventura inmediatamente posterior, iniciada el 26 de noviembre de 1956 (la cronología publicada en el citado *Cinquantex* es una mina, aunque te dejes las pestañas; no estaría de más que los responsables de la edición de Planeta-DeAgostini incluyeran las fechas de publicación original de cada episodio). En la primera historia, Tex desenmascara a un agente indio que se hace pasar por hechicero y embauca a la tribu de los indios pueblo. En la segunda, de la que sólo se presenta la mitad en este primer volumen, Tex llega a una modesta granja y ayuda a sus propietarios a luchar contra el cacique de la región; ecos dispersos del film de George Stevens *Raíces profundas*, aunque sin niño alguno que mitifique al pistolero salvador.

Es un inicio tan bueno como cualquier otro. De hecho, en la serie no hay demasiados episodios que destaquen sobre otros. Unos se recuerdan por la catadura de sus villanos. Otros por la profusión de tiroteos. Unos tienen ambientación india y múltiples escenas de transición viajera, y otros reducen el conflicto de modo sedentario. Pero el tono es realmente, obsesivamente, uniforme durante toda la etapa de Galep a los pinceles, con una serialización tan precisa como, a veces, redundante; problemas de mantener el tipo semana sí, semana también.

Lo que sí falta en esta primera entrega es la definición completa de personajes. Junto a Tex Willer (los creadores pensaron en el apellido de Killer, pero lo desestimaron por violento; aún así, en los primeros números de la colección de Buru Lan aparece como Killer en algunas viñetas) vemos a su hijo Kit, fruto de las relaciones con la hija del jefe de los navajos, muerta de viruela poco tiempo después de dar a luz, y a un ranger más veterano, Kit Carson, que no tiene nada que ver ni con el protagonista del cómic italiano homónimo, lanzado en 1937, ni con el *frontiersman* real Christopher Houston, apodado Kit Carson. Falta el indio Tiger Jack, el hermano navajo de Tex y protector de Kit. Si los italianos llevan 54 años viéndoles juntos, nosotros podemos esperar un mes o dos para completar la nómina.

Quim Casas

enrique bonet

¡GUAAAUUU!! ¡ESTE SALÓN ES LA CAÑA! ¿QUIÉN DECÍA QUE EL CÓMIC ESTÁ MUERTO? ¡SI HAY OPORTUNIDADES A PATADAS!
¡AQUÍ SE MASCA EL NEGOCIO, SE RESPIRA EL DINERO, SE HUELE EL MENEO DEL MERCADO INTERNACIONAL, SE PERCIBE EL ACOSO DE LOS GRANDES EDITORES SOBRE LOS NUEVOS TALENTOS!
¡YO LO PERCIBO, TÍO!
¡JO, ESTÁS QUE TE SALES! ¿ES QUE HAS CONSEGUIDO HABLAR CON ESE EDITOR FRANCHUTE? ¿VA A PUBLICARTE ALGO?
¡NO! ¡PERO ME HA DADO SU TARJETA, TÍO! ¡SU TARJETA!
BONET02

manel fontdevila

los 3 Marcianos
LOS TRES MARCIANOS ESTÁN PRIMAVERALES...
...PARA MI ESTUDIO SOBRE EL PORNO EN LA GALAXIA PLUTO, HE DIVIDIDO TODOS SUS TEBEOS PORNO EN DOS GRUPOS: EL DE LOS BUENOS Y EL DE LOS MALOS...
LUEGO, CON LOS BUENOS HE HECHO UN ESTUDIO DE SUS CUALIDADES NARRATIVAS, PLÁSTICAS Y CONCEPTUALES POR ENCIMA DE LAS BARRERAS DEL PROPIO GÉNERO...
BROKEN PAJAMA
TAMBIÉN ME HE FIJADO, POR SUPUESTO, EN SU PAPEL TRANSGRESOR Y ROMPEDOR DE TABÚS
...Y CON LOS MALOS QUÉ HAS HECHO?
¿CON LOS MALOS? ...¡JODER, CON LOS MALOS ME HE HECHO UNOS PAJOTES DE LA HOSTIA!
¡BONK!
PIG Party!!
MANEL FONTDEVILA '01

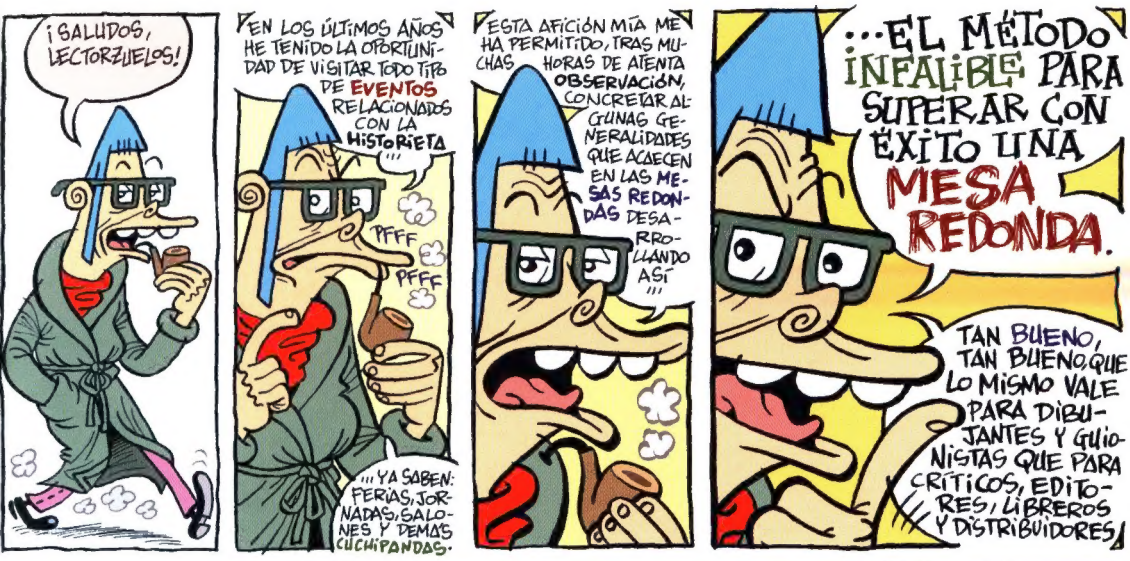
josé luis ágreda

LA GENTE ESTÁ OBSESIONADA, PARECE QUE LO ÚNICO QUE EXISTE ES EL SEXO...
¿DÓNDE HAN QUEDADO LOS VALORES? EL ÚNICO RECLAMO SON TETAS Y CULOS...
LAS RELACIONES PERSONALES SE HACEN SUPERFICIALES, EL OBJETIVO ES FOLLAR.
ES QUE EL FIN DE SEMANA ESTUVO EN UN MARATÓN DE PELÍCULAS DE DORIS X-RAY... Y TODAVÍA ANDA ESCOCIDO.
QUÉ RARO. PABLO NO PARECE EL MISMO. ¿QUÉ HACE RENEGANDO DEL SEXO?
LOS DEL BUTANO YA NO PONEN EMPEÑO EN SU TRABAJO. ENTREGAN LA BOMBONA Y ¡HALA! A ECHAR UN KIKI...

sergio bleda

PABLITO ES UN CREADOR.
¡TODO ESTÁ INVENTADO!
EL ÉXITO ESTÁ EN MEZCLAR CONCEPTOS
¡JA JAJA!
¡SÍ! ¡ME FIJARÉ EN FRANQUÍN! ESE MAESTRO
MEZCLARÉ A TOMÁS LAGAFFE Y A SPIROU
¿QUIÉN LO VA A NOTAR?
¡SOY UN GENIO!
EN LA EDITORIAL.
¡SERÁ CABRÓN!
QUERÍA VENDERNOS UN PERSONAJE CLAVADO A SACARINO
¡QUÉ LISTO!
MIERDA
© SERGIO BLEDA 2002

(TOMÁS LAGAFFE, SPIROU, SACARINO Y PABLITO SON © DE SUS AUTORES)


¡SALUDOS, LECTORZUELOS!
EN LOS ÚLTIMOS AÑOS HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE VISITAR TODO TIPO DE EVENTOS RELACIONADOS CON LA HISTORIETA
PFFF
PFFF
...YA SABEN: FERIAS, JORNADAS, SALONES Y DEMÁS CUCHIPANDAS.
ESTA AFICIÓN MÍA ME HA PERMITIDO, TRAS MUCHAS HORAS DE ATENTA OBSERVACIÓN, CONCRETAR ALGUNAS GENERALIDADES QUE ACAECEN EN LAS MESAS REDONDAS DESARROLLANDO ASÍ
...EL MÉTODO INFALIBLE PARA SUPERAR CON ÉXITO UNA MESA REDONDA.
TAN BUENO, TAN BUENO QUE LO MISMO VALE PARA DIBUJANTES Y GUIONISTAS QUE PARA CRÍTICOS, EDITORES, LIBREROS Y DISTRIBUIDORES

1-PREPARATIVOS.
SI TE LLAMAN PARA PARTICIPAR EN UNA MESA REDONDA, LO PRIMERO ES PREPARARSE A CONCIENCIA PARA NO DEFRAUDAR A TU PÚBLICO.
MMM... VEAMOS...
SÍ, MEJOR ME LLEVO LA CAMISETA NEGRA QUE ME HACE MÁS DELGADO...

2-ESTRATEGIA.
UNA VEZ METIDO EN FAENA, PROCURA QUE OTRO HABLE PRIMERO. QUE NO SE NOTE QUE NO TE LO HAS CURRADO.
...QUE LA HISTORIETA HA DE RENDIR VASALLAJE A LAS PROPUESTAS ESTÉTICAS DE VANGUARDIA, DESPEGÁNDOSE DE LOS CADUCOS ARQUETIPOS DE ANTAÑO Y...
BLA, BLU, BLÁ...
← EL TÍPICO INFELIZ QUE SE LO PREPARA A CONCIENCIA...

4-¡QUE CORRAN LAS LÁGRIMAS!
Y YA ESTÁ. ¡TUYO ES EL PODER!!
¡ES VERDAD! ¡ES UN NEGOCIO RUINOSO!!
NADIE LEE TEBEOS
NO RESPETAN LOS DERECHOS DE AUTOR
¡NO SE PUEDE VIVIR DE DIBUJAR TEBEOS!
¡NO HAY INDUSTRIA... NO HAY!!
CRISIS!
¡NO HAY SUELDOS DIGNOS!
¡LO QUE NO HAY SON LECTORES!

BUENO, PUES YA ESTÁ LA CHARLA ENCAUZADA EN EL TEMA QUE HA DE TRATAR CUALQUIER EVENTO COMIQUERO QUE SE PRECIE...
...PERO, ¡OJO!...
...NO HAY QUE CANTAR VICTORIA Y HAY QUE ESTAR OJO AVIZOR POR SI APARECEN LOS...
RETRACTILADO

...¡REVENTADORES!
EH... PUES YO VIVO DEL CÓMIC...
¡ANDA, QUIÉN SE LO HA DICHO! ¡LO QUE HA DICHO!
¡AAAHG! ¡¡PECADO, PECADO!!
¿Y AHORA DE QUÉ HABLAMOS?
¿A QUIÉN SE LE HA OCURRIDO INVITAR A UN DIBUJANTE D EL JUEVES?

ESTA SE LA DEDICO AL MAURO...

BERNARDOVERGARA2003

madrid comics

Silva 17 · 28004
Madrid
Telf. 91 559 16 02
Fax. 91 559 13 64
madridcomics.com

SCALEXTRIC
OFFICIAL
SERVICE DEALER

lee tebeos...
es más sano

THE
THRILL OF
SCALEXTRI
MOTOR
RACING by

WORLD CHAMPION DRIVER

MINIMODELS LTD.
HAVANT HANTS
ENGLAND